
CLUB
Nintendo
CONOCE A:
CASTLEVANIA SPECIAL EDITION
DUKE NUKEM: ZERO HOUR
DONKEY KONG 64
WCW ATTITUDE
N64
MARIO GOLF
CHASE HQ
GAME & WATCH GALLERY 3
GB
Y VARIOS TITULOS MAS
STARCRAFT 64
TIPS DE:
HYBRID HEAVEN
Año 8 No.11
Precio $15.00 M.N.
0 10722 95594 6 11


SONY
CD WALKMAN
Viajes personales.
POLIZA DE GARANTIA
SONY
Exige y conserva
tu garantía.





En las anteriores ediciones de la revista tuvimos un gran número de análisis. Aunque en este no hay tantos, siguen siendo una buena cantidad. Sobre todo si nos ponemos a pensar que nos encontramos ante "la calma que precede a la tormenta" de Diciembre, ya que las compañías de Software lanzan sus mejores juegos en este mes. Mientras tanto, te recomendamos que le des una buena leída a este ejemplar en el que tenemos análisis de los juegos que serán lo mejor que veremos en este año. Tenemos un reporte previo del juego Donkey Kong 64, donde mencionamos algunas de sus grandes cualidades.
Otro juego excelente que revisamos es Hybrid Heaven desarrollado por los genios de Konami y también de esta compañía, tenemos un profundo análisis de: Castlevania Special Edition, un juego que supera por mucho a su predecesor.
Otros análisis que podrás leer en este ejemplar son: Duke Nukem: Zero Hour, Re-Volt, Shadowman y WWF Attitude para el N64. Mario Golf, Puzzle Master, Chase H.Q. y Game & Watch Gallery 3 para el para GB y GB Color.
Bueno, viéndolo bien no son pocos títulos como dijimos al principio.

Aquí estuvo el rombo de Octubre



ISSN 0188-7610

EDITORIAL

Año VIII # 11 Noviembre 1999
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 8 # 11, Revista mensual, Noviembre de 1999, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Transversal 93 No. 52-03 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental, S.A., Caracas Venezuela. Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Paseo Colón 275 Piso 10, (1063) Buenos Aires , Argentina. Teléfonos (541) 4343-2225, Telefax (541) 4345-0955. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán SAC. Av. Vélez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.
Fecha de impresión 27 de Octubre de 1999

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Nos estamos dando un fuerte apretón de tuercas.

El equipo de Club Nintendo, en constante renovación al igual que los videojuegos, se inyecta nueva energía para ofrecerte nuevas sorpresas en los próximos números.

Retomaremos algunas fórmulas que en el pasado nos dieron resultado como aquello de la interactividad en la cual gran parte de la fórmula exitosa tiene que ver con los lectores. Estamos poniendo mucho énfasis en que la revista sea realmente como un cuate con el que puedes platicar, a quien le das consejos, te zapea, lo regañas, se enojan, pero a fin de cuentas disfrutamos el tiempo que pasamos juntos.

Nosotros ya estamos haciendo lo que nos corresponde, pero tú también tienes chamba. En los próximos número verás cambios poco a poco (danos chance, uno no puede cambiar totalmente de un día para otro). Tal vez nos equivoquemos, pero seguro nos equivocaríamos más si no tratamos de cambiar y actualizarnos.

Checa los cambios y danos tus opiniones, pero también colabora con esas cosas sorprendentes que tú descubras alrededor de los videojuegos.

Nos estamos leyendo.



DR. MARIO

Tuve un sueño el otro día, en este sueño vi que jugaba un juego de aventuras en el cual el personaje principal tenía mi cara gracias al Transfer Pak y a mi GB camera, yo eliminaba felizmente al último jefe, cuando de pronto mi mamá me manda por las tortillas y yo no puedo dejar de jugar, así que grabo mi juego, transfiero los datos del cartucho a la versión de GB y en el pesero y la cola para comprar, continúo atacando a el jefe en mi GB, así después de las tortillas continuaría el juego en mi N64. Me gustaría saber si este sueño se haría realidad ahora que está próxima la salida del Transfer Pak.

José Fernández
México, D.F.

Pues eso es fácil en este momento para el GB si lo juegas en DD (como lo mencionamos en el número anterior). Sin embargo, será todavía más fácil cuando el Dolphin y el Game Boy Advance salgan al mercado, pues estos sistemas se están preparando para que puedan interactuar en ellos y lograr fácilmente cosas como las que mencionas. Nintendo está apostando a un nuevo tipo de entretenimiento y será interesante ver en el futuro lo que se logra.

♦

¿No creen que con la salida del GBC tratan de revivir a la leyenda de las consolas: el NES?, ya que si hacen un repaso breve se encontrarán con que la mayoría de los juegos del NES que en su tiempo fueron un hitazo, los están relanzando para el GBC, como el Super Mario Bros. y otros, pero a mi gusto es una idea muy noble de Nintendo que haga que los más abuelitos (sin agraviar a Gus) tengamos la oportunidad de recordar esos momentos tan felices que pasamos con el NES, y lo mejor: Lo podemos hacer en cualquier parte gracias al GBC, y los más pequeños sabrán el por qué los juegos de antes no eran tan lujosos, pero eran demasiado adictivos (ya casi lloro). Bueno, ya estuvo de nostalgia, ya me voy porque se supone que estoy trabajando.

Juan Antonio Villa
México, D.F.

Eso ya lo habíamos comentado hace algunos meses y en verdad que es muy interesante y a la vez bastante nostálgico ver cómo se lanzan estos juegos clásicos para el GB y el GBC. Sin embargo, eso no es todo, pues hemos tenido también la oportunidad de ver que muchas compañías han decidido lanzar algunos juegos que aparecieron hace tiempo para el GB ahora compatibles con el GBC y el GB Clásico. Como ejemplo, debemos mencionar que se ha anunciado que juegos clásicos de GB como Batman, Bubble Bobble, Chase HQ, The Chessmaster, F-15 Strike Eagle y Gremlins 2 por mencionar algunos. De hecho algunos de estos juegos los estamos analizando en este ejemplar de la revista.



Gracias a la confianza que le han tenido los programadores, en el GBC veremos juegos clásicos como 1942.

♦

Hola amigos de Clubnin les quiero decir que estaría bueno si organizaran un tipo de Nintendo Video Games Awards o algo así. Ya de perdida ustedes den su punto de vista abiertamente sobre cuál o cuáles juegos tienen mejores gráficas, mejor sonido, mejores retos en fin algo muy completo ¿no creen?

Víctor Hugo García Guerra
Guadalajara, Jalisco

Pues es una interesante propuesta. La revista Nintendo Power en EU tiene anualmente una convocatoria para que los videojugadores voten para sacar los mejores juegos del año. Lo malo es que sólo pueden votar por los juegos que ellos preestablecen y que generalmente son cinco. Repetimos: es muy buena y aún tenemos algo de tiempo para ver qué es lo que nosotros podemos hacer al respecto...

Sólo les escribo para preguntarles si es cierto que Sega empezará ha hacer juegos para el... ¡GAME BOY COLOR! Pues esto lo leí por ahí y quisiera confírmalo.

Mario A. de la Garza
México, D.F.

Pues más o menos: Una compañía Japonesa de nombre Media Factory adquirió en Japón los derechos de algunos juegos clásicos de Sega y ahora los está programando para lanzarlos en el GBC con la particularidad de que estos tendrán a personajes del célebre dibujante de Manga Ozamu Tetzuka (Kimba, Astroboy). El primer juego que aparecerá en Japón de esta serie será "Columns". Ninguna compañía tiene planes de lanzar estos juegos en América.


Spaceworld

¿Quién se iba a imaginar que un día veríamos Columns para el GB?

♦

Me he fijado que el mundo de el Internet de videojuegos es 97% estadounidense. ¡No he visto un solo club de videojuegos en español! ¿No creen que eso es injusto? Así que he decidido crear el club "Club Nintendo Mex" para todos los que quieran ser miembros de este club. Aquí pueden platicar de todos los juegos que existen, todos los tipos de juegos (RPG, Acción, Puzzle, Carreras, etc.) Se admiten Todas las personas no importa edad ni sexo. Esta es la dirección de mi club. http://clubs.yahoo.com/clubs/clubnintendomex (todo junto, sin sepaciones). Empezaremos desde un miembro (yo), pero espero que se inscriban más miembros.

GrwlitheFlameThrower
México, D.F.

Pues lo único que podemos decir es: ¡A apuntarse!

♦

¿Va a tener el Dolphin capacidad para reproducir películas si o no? Por ahí en dicen que el acuerdo Nintendo-Matsushita (Panasonic) - IBM, las películas que se puedan ver en los aparatos de Panasonic se verán en el Doplhin y que los juegos de éste se jueguen en los aparatos de Panasonic, siempre y cuanto utilicen la tecnología "Copper" de la IBM. Por otro lado, ¿qué tan factible es que los juegos de este realmente salgan más baratos que los de otros sistemas?

Israel Mejía "El pollo"
México, D.F.

Pues las únicas películas que se van a poder reproducir en el Dolphin serán las que se produzcan especialmente para este sistema. Es difícil que suceda lo de "cruzar plataformas" en cuanto a compatibilidad, más no imposible. Para nosotros en este momento no le vemos mucho caso, pues sería como si existieran muchas versiones de una misma consola. Precisamente el hecho de hacer que el Dolphin sea "especial" y no se puedan leer películas de regiones que existen para el DVD es para que los juegos sean más baratos, pues de lo contrario tendrían que pagar una "cuota especial" a la asociación que regula las zonas de DVD que no tendría caso estar cubriendo por cada juego.

♦

Hola amigos de Club Nintendo ¿Cuando dicen que algún videojuego tiene imágenes en "tiempo real" a qué se refieren?

Javier Bravo
México, D.F.

Cuando en los videojuegos se manejan "Cinema Display" hay dos modalidades: Cinemas en Tiempo Real y Cinemas en "Full Motion Video". Los primeros son los que más se utilizan en los juegos de N64 pues no gastan tanta memoria al usar los mismo gráficos del juego y sólo alterar algunas rutinas de movimientos de los personajes. Los cinemas de FMV son películas que se digitalizan y se graban en el medio de almacenamiento de datos del juego. Estos dan buena calidad, sin embargo, ocupan muchísima memoria y no tienen mucha injerencia sobre el juego en sí, mas que hacerlo más "apantallador". Existen una infinidad de juegos que usan los cinemas en "Real Time" o tiempo real en el N64 y el FMV se usará en juegos como Resident Evil 2 para el N64 o F1 Grand Prix o Tarzán para el GB.



Castlevania Special Edition

♦

Les mando esta carta para hacerles unas preguntas. ¿El Pokémon yellow lo van a vender por separado

o tenemos que comprar el paquete que incluye el Game Boy Color? les pregunto esto pues yo ya tengo el GBC y creo que sería un gasto un poco grande para los que ya lo tenemos. ¿El juego de Resident Evil 2 para 64 incluirá a los 2 personajes (Claire y Leon) y a los otros dos secretos, o sólo incluirá a los primeros?

Tonatiuh Olivares Medina
Zapopan, Jalisco

El paquete del GBC y el Pokémon Yellow es sólo una oferta que algunos podrán aprovechar, pero el cartucho se podrá adquirir por separado si es que ya tienes tu GBC. Sin embargo, este GBC sólo se podrá adquirir en el paquete, así que es una buena oportunidad para conseguir un GBC de colección, si es que no lo tienes. RE 2 incluirá a los 4 personajes que mencionas y además se espera que tenga varios secretos extras que no vienen en la versión original (esperemos pronto oír un poco más de noticias al respecto, pues ya falta poco para su lanzamiento).



Este GB será de edición Limitada. Es una buena oportunidad de tenerlo.

♦

Tengo una duda pequeña pero importante para mí sobre Pokémon versión amarilla: ¿Va a ser compatible este juego con el Game Boy original? o ¿Será sólo para el Game Boy Color?

Moisés Salvador Meza Moreno
Aguascalientes, Aguascalientes

Tanto el juego de Pokémon Yellow como los juegos de Pokémon Silver y Gold (mediados del año 2000) son juegos que se podrán jugar tanto en el GBC Color como en el GB Pocket sin ningún problema. Nintendo tomó esta decisión para que más videojugadores puedan disfrutar de ambos juegos sin problema.


Pokémon Yellow

♦

Leí en un periódico un artículo hace cerca de un año, en el cual se decía que IBM había desarrollado sus primeros procesadores con la capacidad de correr a 1000 Mhz (Mil megahertz) -cuando correr a 300 Mhz era la hazaña que más se la acercaba en esos días-, lo que me pareció algo fuera de época y "de poca..", también. Hoy resulta que IBM tiene una alianza muy importante con Nintendo y está desarrollando un procesador con la ¿increíble? velocidad de 400 Mhz *toing*. Es muy confuso cómo es que si los más veloces procesadores Pentium III corren a 550 Mhz y una compañía competidora acaba de sacar procesadores que corren a 650 Mhz, IBM no le esté produciendo a Nintendo procesadores con una velocidad superior a los 1000 Mhz.

Arístides Villanueva Martínez
México, D.F.

Pues sí, pero tú sabes que la velocidad de procesamiento es relativa a poder del CPU. Es decir, aunque tengas un Celeron que corra a 500 no será más rápido que un Pentium III a 300 (para ejemplificar), todo radica en la arquitectura del CPU principal. Ahora, respecto al poder del procesamiento, Nintendo eligió el CPU de 400 Mhz sobre otros más poderosos por la razón del precio. Sabemos que la intención de Nintendo es siempre lanzar una consola que sea poderosa y que tenga un buen precio y ya en otras ocasiones mencionamos que se puede hacer una súper consola pero que tendría un precio extraordinario. El Doplhin será la consola de "siguiente generación" que tenga el precio más accesible de todas (y con mayor poder) por la forma en la que la está diseñando Nintendo.

♦

La razón de esta carta es para que nosotros los lectores de Clubnin defendamos a ésta, pues los lectores de "La revista oficial de México" nos critican, pues critican a la revista porque cuando se equivocan ustedes al escribir la revista, después nos ofrecen disculpas en los siguientes números. Sin embargo, ustedes (Clubnin) por lo menos se disculpan, no como ellos que hasta inventan los nombres de los personajes. ¿O a poco ustedes conocen a el prof. "Akios" en Pokémon? (que yo sepa es el profesor "Oak"). También a Ash le cambiaron el nombre por "Casey". Aparte con el paso de los años, esta, nuestra revista ha mejorado notoriamente,

y ellos afirman que nosotros hemos empeorado.

José Omar Hernández
Cuautla, Morelos

Pues ya ni modo. Así es la vida y así hay gente. Por cierto ¿Alguien conoce a la compañía Francesa de videojuegos Libi Softi? Nosotros sólo conocemos a Ubi Soft... ;)

♦

Compré su revista y se me ocurrió una gran idea: ¿Por qué en su calendario no ponen "LA POSIBLE" fecha de salida de los juegos? O sea: ¿por qué no le marcan en ese día, el juego que saldrá?, como los santos en un calendario normal.

Javier Romero Flores
Acapulco, Guerrero

Pues porque como tú bien recalcaste "LA POSIBLE" fecha de salida cambia mucho. Realmente son pocos los juegos que la respetan, como las programan los licenciatarios, constantemente tendríamos que corregir errores. Por ejemplo: Para la revista de este mes tendríamos que estar recorriendo la fecha de salida de Perfect Dark y pedir una disculpa porque la fecha de salida de Hybrid Heaven que publicamos estaba mal (de hecho no estaba mal, Konami adelantó la salida del juego). Ya esto lo sufrimos en el pasado, cuando teníamos la sección de "Este mes llégale a..."

♦

Tengo algunas dudas y espero que me las puedan aclarar. ¿Cuándo sale Zelda Gaiden? ¿Va a tener una edición limitada de cartuchos dorados? ¿Cómo se conseguía la versión dorada? Sobre el Game Boy Advance: ¿Cómo se conectará a


Zelda Gaiden

Internet? ¿Va a tener una calidad como la que tiene el Super Nintendo? ¿Podrá desplegar películas en tiempo real o FMV? ¿Va a salir en varios colores?

Sergio Villicaña
México, D.F.

Bueno, pues son varias dudas... Zelda Gaiden saldrá aproximadamente en Marzo del 2000 (Todavía no fecha oficial). Nintendo no planea lanzar una edición especial de este juego y es probable que todos vayan a ser grises cuando salgan. La versión dorada se conseguía cuando pre-ordenabas el juego pero sólo fue posible conseguirlo así en EU. El GB Advance se conectará fácilmente a Internet en Japón por medio de los teléfonos PHS (Personal Handyphone System), los cuales son como teléfonos celulares pero que además tienen la posibilidad de enviar señales de video, fax y conectarse a Internet trasmitiendo a una velocidad promedio de 33Kbs; como este sistema sólo funciona en Japón y parte de Asia, es probable que para América se lance un adaptador para conectarse por medio de una línea telefónica normal. Como tiene un procesador de 32 Bit, será más poderoso que el SNES. Por su procesador es seguro que pueda desplegar cinemas en tiempo real y FMV, pero estos se verán limitados por la memoria del sistema de almacenamiento (el cual apunto a ser cartucho, pues es lo más seguro para los portátiles). Pues es probable que salga en varios colores. ^_^

♦

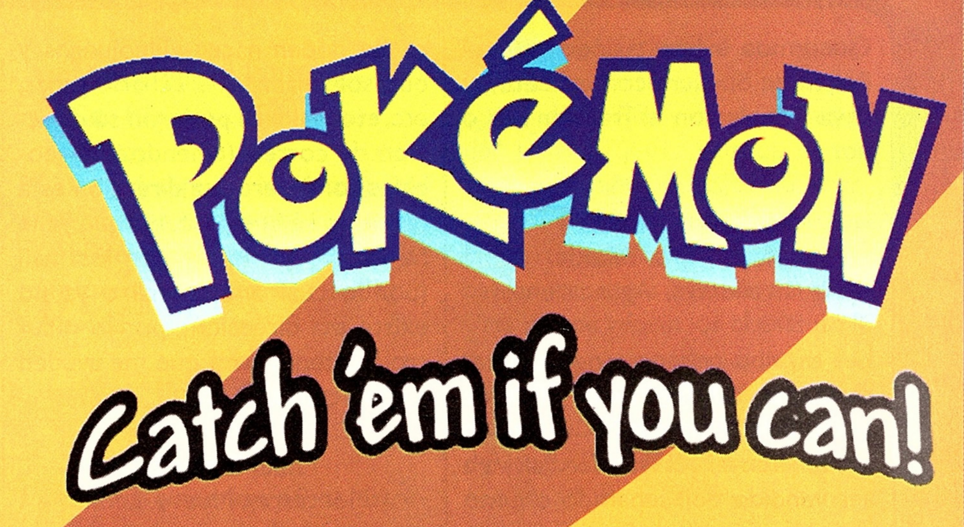
Yo sugeriría a la compañía Nintendo que antes de que saquen su nuevo sistema, tomen en consideración esto de los juegos de multiplayer, sugiero que el juego le haga como muchos de los de computadora: que se conectan al servidor de la compañía que hizo el juego para entrar a jugar con muchos más jugadores en diferentes tipos de juego. Así como para que unos cuates se llamaran por teléfono y se pusieran de acuerdo para jugar un juego de multiplayer cada quien desde su casa claro teniendo el servicio de Internet. Otra opción sería la de conectar varias consolas en "serie" y en diferentes televisores para jugar un juego por decirlo de ocho jugadores.

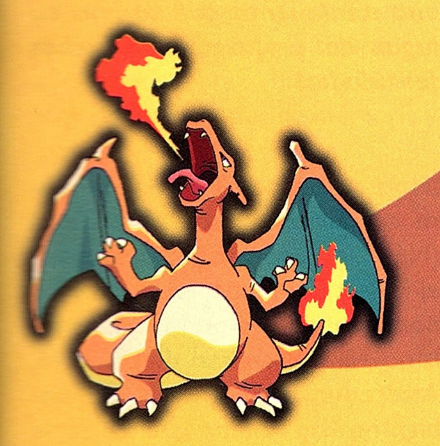
Emilio Adriano
México, D.F.

Pues el jugar en Multiplayer es algo que ya tienen considerado, tanto así que el GB Advance ya es un sistema que está listo para soportar este tipo de juegos. Estamos de acuerdo contigo en que es muy interesante este sistema de juego con personas de otras partes del mundo y Nintendo ya está experimentando con esta forma de entretenimiento, pues si leíste nuestro reporte del Space World del número anterior, cuando hablamos del DD detallamos el servicio que ellos darán a los suscriptores para jugar en línea y eso seguro que será una buena experiencia para cuando aparezca el Doplhin. ¡Imagínate! De esta forma se podían organizar "retas" masivas donde juegues contra los "expertos" de CN.

♦







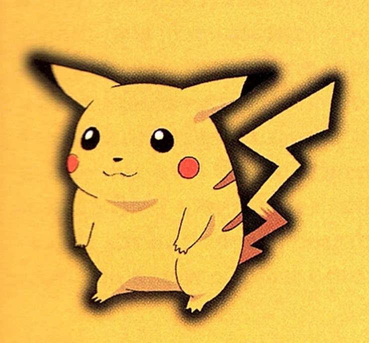
















¡ AUMENTA TU COLECCION !

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.



Queremos saber cuándo sale el Pokémon Stadium con exactitud y si va a venir con el Transfer Pak o no.

Beto Frausto Diaz y Hugo Lopez-Velarde.
Aguascalientes, Aguacalientes

Les escribo porque tengo algunas dudas: ¿El Transfer Pak es diferente al GB Pak? Y si es así ¿Cuáles son sus funciones? ¿El Transfer Pak va a ser vendido por separado o junto a algún cartucho (Pokémon Stadium)?

José Díaz A.
México, D.F.

El Transfer Pak es el nombre en EU que tendrá el periférico conocido en Japón como GB Pak (O sea: es lo mismo). Tenemos algo que pueden ser buenas o malas noticias: Según reporta Nintendo en sus últimas noticias, el Transfer Pak podría ser regalado con Pokémon Stadium en Marzo del 2000, pues otro de los juegos que lo iban emplear (Perfect Dark) también fue retrasado. Sin embargo, nos queda otra duda... ¿Entonces hasta Marzo del 2000 podremos sacar a los personajes secretos de Mario Golf? Más noticias para el próximo mes.



Pokémon Satdium

♦

Hace tiempo apareció en las paginas de Dr. Mario una carta de Carlos Mendoza que les escribió acerca de poder hacer videojuegos y que sólo había que echarle ganas, etc, etc. y al final pusieron su dirección de correo (cmendozal@geocities.com) pero esa dirección esta mal o no sé qué pasó, porque ya le he escrito y me rebotan los mail (por lo cual o está mal o ya no existe esa dirección), por lo recurro a ustedes para que me ayuden a contactarlo.

Juan Carlos E.
Monterrey, Nuevo, Leon.

Pues no eres el único amigo con este problema, pues ya varios nos han escrito diciéndonos lo mismo. En este caso le pedimos a Carlos Mendoza que por favor nos mande su nueva dirección de correo para poder publicarla. Mucha gente está interesada en contactarte y comparte tu misma inquietud.

♦

Soy un aficionado de los videojuegos desde que salió el famoso y ahora perdido Atari-Tanic (porque hundió a la compañía), y siempre he tratado de mantenerme al día con lo último de las novedades por medio de las revistas. Lamentablemente antes tan sólo podía consultar a Mecánica Popular o Revistas en Inglés, las cuales traían sólo un reportaje del juego. Me parece adecuado que traten de dar la mayor cantidad de información posible, pero al ver Club Nintendo, me parece que las personas que la escriben, más que ser videojugadores profesionales, son gente que sabe y se compromete con esta industria y tecnología, y que reconoce la importancia que le damos a la historia y contenido del juego. Todo esto lo digo porque ahora que tengo a mi hijo, recuerdo cuando mi papá se ponía a jugar con el Snoppy Baron Rojo, tratando de ayudarme y explicarme cómo jugarlo mejor. Creo que hubiera sido más fácil para él si en ese entonces hubiera existido Club Nintendo.

Clemente Landa D.
Xalapa, Ver.

Perdón... de nueva cuenta no podíamos dejar el guayabazo. Pero además, nos parece bien la forma en la que compartes este entretenimiento con tu hijo en lugar de prejuzgarlo. ¡Muchas felicidades!

♦

¡Hola cuates de Club Nin! Quisiera comentarles algo: en el Zelda (N64), las fantasmas que salen en el Forest Castle, tienen los mismos nombres que las protagonistas de la novela "Mujercitas" de Louisa M. Alcott: Amy, Jo, Beth y Meg). También no han notado que Zelda se parece en unas cuantas cosas a Peter Pan (Hook), como la abejita (perdón, hadita), la cara del Deku Tree, el hecho de que los Kokiris si salen del bosque se mueren (o sea, crecen y se mueren) y... busquen más semejanzas.

Diego M. Rosales Galindo
Guaymas, Sonora

Pues es muy interesante. De hecho, ya hemos comentado que a Miyamoto san siempre le ha gustado enriquecer sus juegos usando algunos conceptos padres de cuentos, leyendas, mitos, libros y hasta películas. Por eso no resulta nada raro encontrar algunas semejanzas en las historias de sus juegos con las de cosas como las que mencionamos.

♦

Hola amigos de la revista Club Nintendo: Recientemente es leído mucho sobre el nuevo sistema de Nintendo "Dolphin" el cual me parece sorprendente. Bueno, el

punto es que un día, estaba jugando F-ZERO X y observé que en algunas pistas hay unos rombos giratorios que tienen, o la letra "N" del N64, o ¡un delfín! La duda es: Shigeru Miyamoto, desde el lanzamiento de este título, ya nos avisaba de la llegada de este sistema? ¿Miyamoto ya está trabajando en nuevos juegos? ¿y RARE? Sería fabuloso, ya que desde el primer día que el Dolphin esté a la venta, podremos disfrutar de juegos realmente bien elaborados, sin limitaciones de memoria y costos.

Luis Antonio Nolasco Mena
Naucalpan, Edo. de México

Pues no sabemos si realmente esa fue la intención de Miyamoto o nada más los puso como adorno de la pista, pero no sería raro, pues ya en una ocasión en el juego de Zelda de GB dio un avance del sistema "Project Reality" o N64 como lo conocemos ahora. Según los últimos informes, Miyamoto y su equipo están trabajando ahora en los juegos, pero en el diseño en papel, pues hay algunas cosas de la arquitectura del Doplhin que todavía se están definiendo (Por ejemplo: A finales de Septiembre se anunció que el Dolphin tendrá una tecnología de compresión de Imágenes y texturas de la compañía S3 (Diamond). Como ves, las alianzas siguen dándose. La idea es que El Doplhin salga al mercado apoyado de una buena cantidad de juegos de diversos licenciatarios.

♦

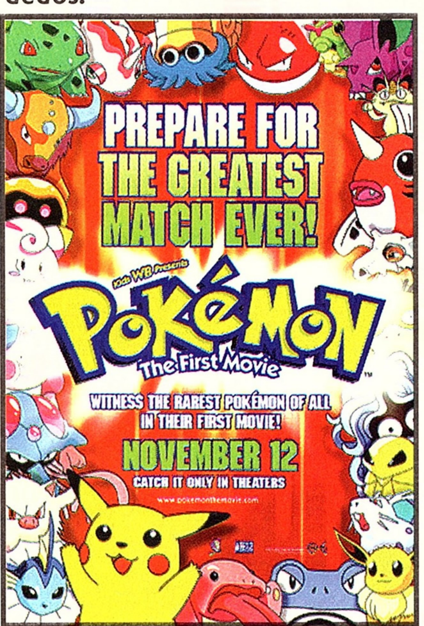
Leí en Internet que pronto saldría en EU una película de Pokémon y quisiera saber si esto es cierto y si tienen planeado lanzar esta película en México.

Javier Eliut Pinal Quiroz
Cd. Río Bravo, Tamaulipas

Me enteré que en Noviembre se estrena la película de Pokémon, ese estreno será en dónde en ¿Japón o en E.U? y ¿creen que llegue a México la película?

Kelvin Celis
México, D.F.

Pues en Noviembre 12 se estrenará la película de Pokémon en EEUU y Canadá. Hasta el momento no se ha comentando nada sobre si esta película será distribuída en nuestro continente, pero lo más seguro es que sí, por dos factores muy importantes: La serie es muy popular en nuestro país y la distribución de la película en EEUU corre a cargo de Warner Bros. Y pues, como esta compañía tiene un representante en nuestro país, pues es muy probable sí la veamos. ¡Tenemos que cruzar los dedos!



♦

Algo que tenía por platicarles es lo siguiente: Cada que compraba un juego como Turok, Extreme G, Golden Eye, Doom 64 etc. apenas jugaba una parte cuando ya estaba buscando cheats y claves para poder pasar el juego porque se me hacía muy difícil. Buscaba en Internet, en su revista... en donde sea. En cierta ocasión llegué de mi trabajo y empecé a jugar, como la revista donde venían los cheats no la tenía a la mano decidí jugar sin ellos. No se imaginan qué agradable fue eso. Pude sentir la emoción del juego. El nerviosismo de no tener ya armas y tener que conseguirlas. Tener que buscar en la escena un sitio dónde esconderte para no ser eliminado... en fin, disfruté el juego como nunca. Yo quisiera recomendarles a todos los videojugadores que traten de jugar sin cheats ni claves y verán cómo el juego no se hace monótono ni aburrido, para que comprueben que buscar en un nivel algo o resolver un puzzle te hace más INTELIGENTE, de hecho considero que los puzzles de los videojuegos están a la altura de los TEST de inteligencia.

Edgar Omar Montiel Hernández
Saltillo, Coahuila

¿Ya ves porque recomendábamos que siempre jugaran así? Esa es la forma en la que más se disfruta de un juego.

Del escritorio del Dr. Mario

Seguimos recibiendo tus cartas en:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Colonia Juárez
México, D.F. CP 06600

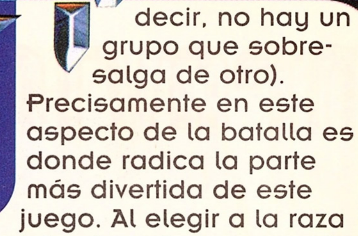
o mandarnos un correo electrónico a:

clubnin@nintendo.com.mx

Recuerda visitar la página de Nintendo México:

www.nintendo.com.mx.

STARCRAFT 64



A principios del '98, la compañía norteamericana Blizzard lanzó un juego dentro de un género que se estaba volviendo muy popular que era el de "Real Time Strategy" o "Estrategia en tiempo real". Ya habían salido bastantes de estos juegos tiempo atrás, sin embargo, no fue hasta Starcraft que se dio un gran "boom" de la "RTS".



Para los que no sepan cómo se juega un RTS (como lo abrevian nuestros vecinos del norte) les podemos decir a grandes rasgos que tú controlas a un ejército que debe derrotar a un enemigo, para ello tienes que comenzar a construir bases, armamento, tropas y demás cosas con un metal raro. La cuestión es que todo esto no lo haces con comandos que detengan la acción y te dejen pensar, esto lo tienes que hacer lo más rápido posible y tomar decisiones al momento. Un juego del mismo género que ya apareció para N64 es Command and Conquer y al igual que este juego, Starcraft utilizará el Expansion Pak para mejorar las gráficas de una forma muy notable. También tiene 256 Megabits y una buena cantidad de voces. Lo que queremos decir con esto es que, si tú ya eres aficionado a Command and Conquer, entonces ten por seguro que Starcraft te va a fascinar.



En Starcraft existen 3 tipos de razas: Los Terrans, los Protoss y los Zergs. Cada uno de estos grupos tienen distinto tipo de armamentos y tropas para atacar al rival, siendo éste un punto muy importante en el que debes aprender a desarrollar estrategias para cada uno de los grupos y así dominarlos. De hecho, estos grupos son muy equilibrados tanto en sus estrategias de ataque como en sus puntos flacos, por lo que no será raro que si quieres jugar contra una persona, siempre exista una variedad de equipos que ellos manejen (es decir, no hay un grupo que sobresalga de otro).

Precisamente en este aspecto de la batalla es donde radica la parte más divertida de este juego. Al elegir a la raza que quieres controlar deberás guiarlos por más de 50 misiones para lograr su objetivo. Entre cada batalla se irá narrando la historia del juego y los pasos que debes seguir para acabar con tu rival. Las misiones son muy variadas y deberás desarrollar una buena variedad de estrategias para terminarlas.

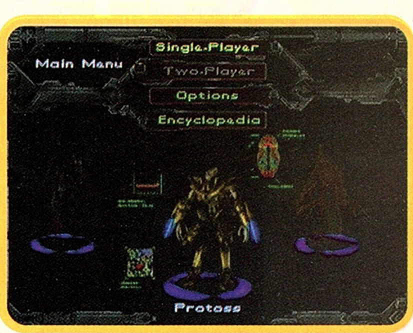


Cabe señalar que estas misiones son exclusivas del N64 y que no tienen que ver con las que están programadas para el juego original de PC o su expansión.

Bueno, pelear contra el CPU es divertido y hasta didáctico, sin embargo, lo mejor viene cuando juegas contra otra persona, pues siempre se manejan patrones distintos al jugar contra un ser humano que contra el CPU.

En este caso los dos jugadores se enfrentarán en un modo de pantalla dividida.

Como mencionamos al principio, este tipo de juegos se han vuelto muy populares para las computadoras personales y uno de los mejores exponentes del género de RTS es precisamente Starcraft. La adaptación de este juego para el N64 es muy buena y se respetan todos los elementos que existen el juego. Definitivamente recomendamos este juego para todo aquel que guste de los títulos en los que hay que pensar y tomar decisiones muy rápido. Si tú nunca has jugado un título de los que hemos platicado, pues te recomendamos que le des una buena checada a éste. Al principio te podrá parecer un poco complejo, pero una vez que le hayas entendido te vas a divertir bastante, te lo aseguramos.



previo

Castlevania Special Edition

Compañía: KONAMI

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: TEEN

Desarrollado por KCEK

Memoria: 128 megabits

Categoría: Acción Aventura

Fecha de Salida: Diciembre 1999

Cornell, también conocido como Luna Azul Creciente. A través de la magia de los antiguos, este guerrero hombre-bestia obtuvo un cuerpo físico y una semi-inmortalidad y poder que excede el de una bestia salvaje. Los hombres-bestias, elegidos para vivir armoniosamente con los humanos, sellaron sus enormes poderes mágicos para evitar ser esclavizados. Sin embargo, a través de un severo entrenamiento, Cornell adquirió el arte de liberar el poder encerrado de hombre lobo. Después de un año de viajes y entrenamiento, Cornell regresó a su villa sólo para encontrar que los malignos espíritus habían incendiado su hogar, todo estaba en flamas. Su única familia, su hermana Ada, fue secuestrada por esos espíritus. Ahora él debe salvarla. Cornell usa su agudo sentido del olfato de hombre lobo para seguir el rastro de la sangre de su hermana. Reinhardt Schneider... Carrie Fernandez... Regresemos ocho años en el tiempo, antes de que estos dos jóvenes guerreros arriesgaron sus vidas peleando contra el mal. Ahora, la verdad que ha estado oculta en la penumbra de la obscuridad, será revelada...

the period in which these two young warriors risked their lives battling against the Devil.

Now, the truth that has been shrouded in the gloom of darkness will be revealed.

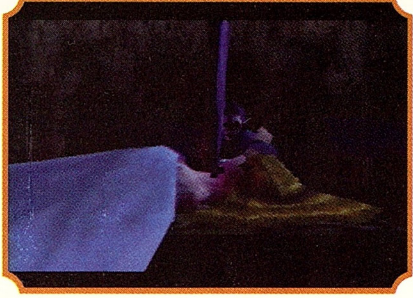
Un poco antes del E3 que se llevó a cabo en Mayo de este año, Konami anunció un nuevo título para el N64: Castlevania 2. Obviamente esto hizo que se nos llenara la cabeza de ideas y cuestiones, pues para nuestro gusto, era demasiado precipitado el anuncio de un nuevo Castlevania, pues el primero tenía apenas cuatro meses de haber aparecido. Ya en el E3, este licenciatario dio más datos acerca del nuevo juego; su nombre cambió a Castlevania Special Edition y el protagonista sería el hombre lobo, este personaje que generó bastantes espectativas desde que dio a conocer su aparición en el primer Castlevania para N64, aunque ya sabes que de último momento quedó fuera. Lo que más nos sorprendió en aquella ocasión fue que la fecha de salida de este título estaba programada para finales del '99... muy rápido comparado con el tiempo que se empleó en la programación del primer juego, ¿no crees? Sin imágenes ni nada parecido, apenas se habló de este título en el también pasado Space World, donde sólo se mostraron un par de fotos. A principios de Octubre, recibimos una sorpresa de Konami: un prototipo de CSE, en el que pudimos ver que el juego estaba casi en su versión final, quizá contaba con un 80% de programación. En fin, todo esto te lo contamos para que te des una idea de lo rápido que se trabajó en esta "secuela" y que para Konami, la velocidad no necesariamente va de la mano con la falta de calidad. Checa las imágenes y date una idea de lo que te espera con la salida de este gran juego.

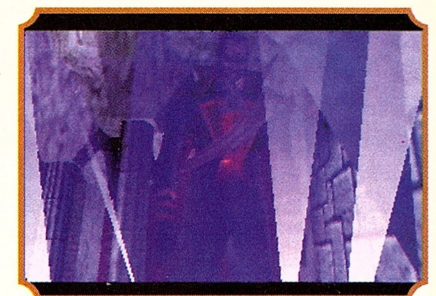




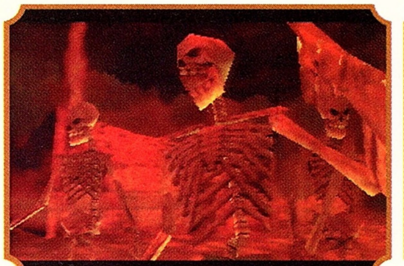








Como ya te dijimos, ahora el protagonista es Cornell, el hombre lobo que suprimieron del primer Castlevania. Todo lo que ocurre con este personaje no es nada más porque sí, pues tiene su historia. Se supone que la aventura de Cornell en Castlevania ocurre ocho años antes de que Reinhardt Schnider y Carrie Fernandez pelearan contra Drácula (o sea, que es como la "precuela" de Castlevania 64). Cuando Cornell regresa a su pueblo, lo encuentra en llamas y después de pelear contra algunas calacas, descubre, por un dije que se encuentra tirado, que su hermana fue secuestrado, así que debe rescatarla. Casi al mismo tiempo, Gilles de Rais (nuevo personaje), Actrise y la mismísima Muerte, están haciendo terribles sacrificios para despertar a su señor, el Conde Drácula. Todo esto lo puedes ver en el prólogo al principio del juego.





Comencemos por los personajes. Vas a poder escoger a uno de cuatro personajes... sí, leíste bien, cuatro. Cornell, de quien ya hablamos, Reinhardt Schnider, Carrie Fernandez y un sujeto de nombre Henry. Si recuerdas, el primer Castlevania también estaba planeado para incluir cuatro personajes, aunque el cuarto de aquel entonces se llamaba Kola y no coincide con las características de Henry.

Player Select
Cornell Reinhardt Carrie Henry

Bueno, todo esto del nuevo personaje y de la historia suena bien, pero, te preguntarás en sí qué onda con el juego. En realidad y contrario a lo que nosotros creíamos, CSE no es tan sólo un update del juego anterior, pues antes pensábamos que iba ser el mismo juego y que únicamente se incorporaría a Cornell. Afortunadamente no fue así y aquí encontrarás muchísimas cosas nuevas... y buenas.







Algo curioso, es que para el desarrollo de este juego se usó el mismo "engine" del título anterior, más o menos como lo que es Zelda Gaiden para Ocarina of Time; de hecho muchas de las maquetas son las mismas, como la de la mansión en donde te encuentras a Vincent. Sin embargo, en el caso de Cornell, todas las escenas, aunque parezcan iguales, lo que ahí debes realizar es diferente a lo que llegaste a hacer alguna vez con los otros personajes; incluso, "geográficamente" hablando, hay diferencias en las escenas, por ejemplo en la de Forest of Silence.









Los ataques de Reinhardt y de Carrie son los mismos; el primero ataca con su látigo (el bueno, el tradicional) y Carrie con sus "raquetas" y sus ataques de energía. Henry tiene dos ataques también; el secundario es con una espada y el principal es con una pistola... que a lo mejor dispara balas mágicas.







Cornell cuenta con dos ataques; el principal es a puño limpio, pero no te creas, su rango de alcance es muy amplio; su segundo ataque es con las garras, este es un ataque corto. Lo bueno es que combinando estos dos movimientos, gracias a la velocidad de Cornell, puedes hacer buenos combos. Pero, ¿qué sería un hombre lobo si todo el tiempo es nada más hombre? No, no pienses mal, pues Cornell no se puede convertir en mujer lobo, pero sí puede tomar un aspecto más bestial. Al tomar la forma de lobo, Cornell tiene mucho más poder, además de que cambia su Status a Good; la única condición para hacer esto, es que tengas como mínimo diez rubíes. La duración de la transformación se terminará poco a poco, al mismo tiempo que los rubíes que tengas, o sea que entre más de estos ítems tengas, más tiempo dura tu estado "canino".





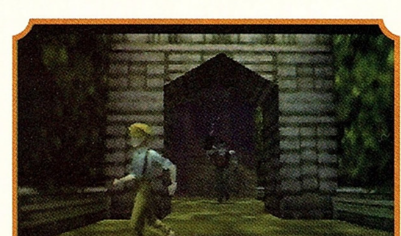




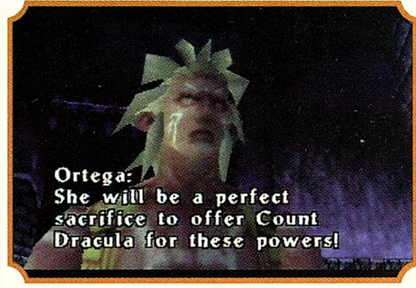


En la cuestión de los ítems y en el caso de Carrie, de Reinhardt y de Henry, te encontrarás los mismos, como el agua bendita, la cruz, la daga, las tarjetas del sol y de la luna, entre otros. Con Cornell hallarás unos nuevos, pero sólo sirven para continuar tu camino, como llaves especiales u otras cosas, debido al cambio de historia. Un ejemplo es que, en la mansión, Cornell no encuentra a Vincent, sino a una señora que tiene proble-mas con su esposo, pues es vampi-ro... ella te dará una llave a cambio de que ayudes a su hijo a escapar del laberinto del jardín. Esto equivale a la escena en donde debías ayudar a Malus a huir del loco de la sierra y de los perros-arbusto.





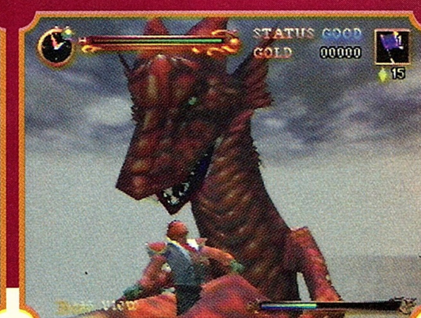
Jugar con Cornell es bastante interesante, pues el nivel de dificultad es más alto comparado con el de los otros dos protagonistas. Para empezar, además de algunas escenas que son similares a las de los otros, tiene otras escenas nuevas; lo que nos pasó a nosotros es que al entrar a un nivel que pensábamos que ya nos lo sabíamos, de repente nos cambiaron todas las cosas y todos los objetivos. También es más largo el juego del hombre lobo, ya que, además de las escenas extras, tendrá que pasar forzosamente las escenas que son "alternativas" de los otros personajes, aunque ya sabes, con sus pequeñas variaciones. Así como Reinhardt enemistó con la muerte y Carrie con Actrise, Cornell también tiene un rival; un viejo conocido hombre lobo que vivía con él en la misma Aldea. Este nuevo personaje, de nombre Ortega, como siempre le tuvo envidia a Cornell porque él sí podía controlar sus po-deres, le hará la vida de cuadri-tos, así que espera una batalla licantrópica.





Aunque las escenas, las misiones y la historia de Reinhardt y de Carrie sean las mismas que en el título anterior, no creas que no hay nada nuevo, inclusive la primera escena es totalmente nueva y lo mejor es que hay nuevos jefes tanto para los nuevos como para los viejos personajes... es más, para quien extrañó a Medusa, ya no hay por qué, pues ya está de regreso. Como siempre, todos los jefes son de gran tamaño y deberás llevar una bue-na ra-ción de "bife" para curarte cuando sea necesario y así puedas salir victorioso.





Ahora, cuando tomes un Power-up (el ítem que te sirve para aumentar tu nivel de ataque), se verá más espectacular, y lo mejor de todo es que el cambio en las armas será más notorio, por ejemplo, al principio Carrie lanza esferas pequeñas y azules, después más grandes y violetas, para terminar lanzando unas poderosas esferas verdes. En el caso de Reinhardt es mejor, ya que su látigo (el bueno, el tradicional) ahora sí cambiará de forma, como es costumbre en los juegos de Castlevania, primero será el de cuero, después el de cadena y el último de energía.





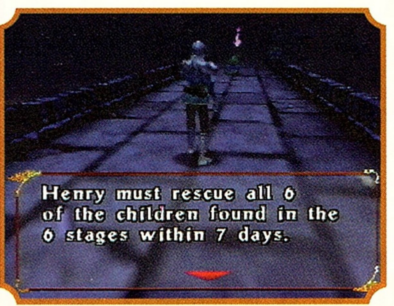
Algo que siempre ha distinguido a cada título de Castlevania es la excelente música y los efectos especiales. En CSE escucharás nuevos BGM's y otros del anterior, pero arreglados para que se escuchen mucho mejor. Por ahí hay una escena nueva que tiene un tema conocido de la serie.



Los gráficos mejoraron muchísimo con respecto a la versión pasada, sobre todo gracias a la compatibilidad con el Expansion Pak; un ejemplo de la mejoría está en la bola de energía de Carrie, ya que está mucho mejor detallada. Ahora verás mejor definidos a los personajes y a los enemigos y en las escenas no verás tanto Pop-up. La movilidad no cambió mucho, pero algo bueno que fue incluido fue la opción de mover la cámara con más libertad, usando el Control Pad, pues puedes alejar la vista, acercarla o rotarla en el personaje. Aunque también hay una cámara automática en algunas partes de las escenas.

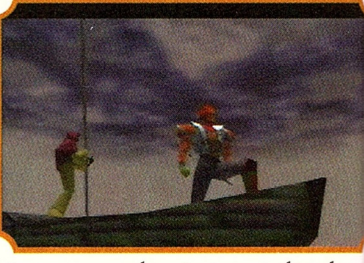


Si eres observador, te darás cuenta que casi no hemos hablado de Henry. Pues bien, este personaje como que está de relleno, pues no se involucra en nada con la historia de los demás, aunque usarlo no es algo que se tome a la ligera. Claro, él tiene historia; se supone que en 1852, mientras Carrie y Reinhardt peleaban, la iglesia le encomendó a este caballero llevar a cabo una misión de rescate a Castlevania. Si optas por jugar con Henry, tendrás otro tipo de aventura. Estarás muy presionado, ya que te pondrán misiones con límite de tiempo, así que, aunque esté de relleno, es un muy buen reto... tan bueno que a lo mejor este será un personaje secreto (ya van dos en este número que te echamos a perder).





Pues así va a estar Castlevania Special Edition. Hay muchas cosas que, debido a que la información la obtuvimos de un prototipo, aún no estaban definidas, pues, por ejemplo, había un par de cinemas display que no tenían BGM, pero salvo eso, podemos decir que este cartucho está prácticamente terminado. Como comentario aparte, nosotros creemos que éste es el Castlevania que Konami tenía planeado sacar desde el principio, pero quizá por factores de presión u otros que desconocemos, tuvieron que lanzar primero la versión que ya conoces y se esperaron a esta para incluir cosas nuevas. Hay detalles que mejoran muchísimo a este título, como el cambio estético de las armas al tomar los Power Ups o que los ítems de ataque, como el agua bendita, la daga, la cruz y el hacha, van aumentando de nivel de poder conforme tomes más, con lo que puedes hacerle mayor daño a tus enemigos. Y como comentario final, no hay mucho que decir, pues el juego habla por sí mismo: Es excelente. En cuanto tengamos la versión final de CSE, hablaremos a fondo del juego, pero por ahora sólo te podemos decir que tú también, en cuanto salga a la venta, no lo dejes pasar y mucho menos si eres fan de la serie.



Nacen 5 títulos más para



¡ TU TIENES EL CONTROL !

¿Qué hay dentro de... Zona Zip

ZONA ZIP





Hace muchos años Televisa producía un programa de televisión llamado "Intercontrol" que era conducido por Graciela Mauri. Este era un programa de concursos que realmente poco tenía que ver con videojuegos salvo que en todos los concursos tenían que correr a través de tubos y bajar por resbaladillas en escenarios de Mario Bros. y, por supuesto, 3 cápsulas de 3 minutos cada una con tips y secretos de juegos de NES, preparadas por tus servidores, los expertos de Club Nintendo.

Hoy, Televisa nuevamente está presentando cápsulas de videojuegos, como muy probablemente ya las habrás visto, dentro de Zona Zip, que se pasa de lunes a viernes por el canal 5 a las 5 de la tarde entre las caricaturas de Dragon Ball y Daniel el Travieso.

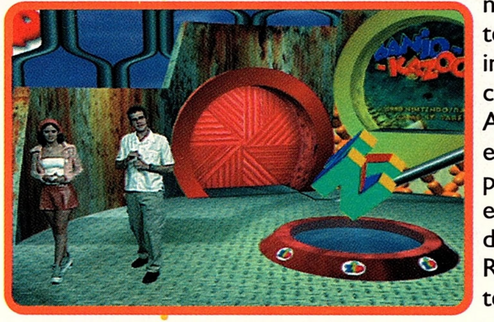
Estas cápsulas también están preparadas por Club Nintendo y están realizadas con toda la tecnología de final de milenio (o sea con impresionante set virtual, efectos, ediciones y, por supuesto, juegos que ni soñábamos al principio de la década).

Estas cápsulas están siendo preparadas por nuestros especialistas con un gran conocimiento no sólo de los videojuegos en sí, sino también conociendo lo que tú, el videojugador mexicano quiere saber. Mes con mes Club Nintendo procesa cientos de cartas con todo tipo de información por lo que te podemos asegurar, sin temor a equivocarnos, que conocemos a los videojugadores mejor que nadie. Una vez análizada esta información procedemos a balancear los contenidos con preguntas y sus respuestas a juegos clásicos (de los cuales hay muchas dudas); análisis de los juegos actuales para que no compres un juego a ciegas y, por supuesto, avances de los juegos que nos sorprenderán no sólo este año sino también el que está por llegar.

Como probablemente habrás visto, no todas las cápsulas son de Nintendo. También hay de temas generales que les gustan a los chavos, pero por razones obvias aquí hablaremos (o mejor dicho, escribiremos) sobre las de Nintendo.

Uno de los especialistas de Club Nintendo conocido como Kilmy, es el responsable de la información que se genera. El, desde hace ya varios meses ha estado a cargo de la administración de las cartas y mails que llegan a la redacción de Clubnin.

Las cápsulas se han estado grabando en grupos de 10 para tener un avance que comúnmente en televisión llamamos "colchón". No se graban más porque así podemos reaccionar ante las cartas con preguntas, trucos, sugerencias y todo lo que nos ha llegado de los televidentes, además de la información superfresca de la cual nos vamos enterando.



Algo que también ha pasado es que la gente de producción de Zona Zip no es muy videojugadora que digamos, salvo nuestro cuate Roberto Miguel; por eso tenemos que estar muy pegados a la edición de la cápsula, o sea el momento en que se "recortan y pegan" las imágenes que previamente grabamos y conseguimos. Este equipo de profesionales en videojuegos unido al profesional equipo del productor Gabriel Vázquez Bulman, ha dado como resultado un producto que ha sido muy bien aceptado.

Pero, bueno, algo que no podemos dejar de comentar es el super profesional y creativísimo equipo del set Virtual de Televisa comandado por Genaro Mejía e Ivonne Salas que le han dado muchísima vida a las cápsulas. Este set es muy interesante y vamos a explicarte cómo funciona. El set es realmente un ciclorama de 14m de ancho por 11m de fondo y 3m de alto. En esta área es donde se presentan los conductores y está totalmente pintado de azul (podría estar pintado de verde, más adelante leerás por qué)

Aunque el ciclorama siempre está vacío, en pantalla se ven toda una serie de objetos como la fuente, el logotipo de Nintendo flotando, pantallas móviles o hasta algún personaje en un mundo totalmente tridimensional que inteactúa con los conductores. Todo esto se puede lograr gracias a varios factores, el primero es un software de origen israelí llamado Larus que a través de un equipo de alta calidad para incrustación de video, permite la superposición e Interacción del modelo virtual con los actores, pero sólo sobre el fondo azul que es uno de los 3 colores primarios usados en televisión. Los otros serían el verde, aunque es menos común su uso o el rojo que rara vez se usa pues la piel muchas veces se "perfora" por su cercanía al rojo. Así que todo lo azul en nuestro caso desaparece para "incrustar" o "perforar" y ver el set virtual

(Esa es la razón por la cual Gus ha hecho sus apariciones en Zona Zip con pantalones de otros colores en lugar de sus tradicionales jeans, pues parecería que no tuviera piernas). El segundo factor es algo muy apegado al

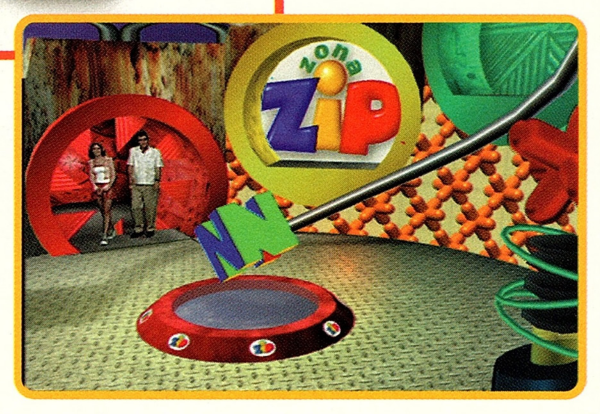


Nintendo 64 y son las Computadoras Silicon Graphics Onix 2, Octane y 02 (no olvides que el N64 incluye un procesador R4000 de Silicon Graphics), para el trabajo de pre-producción y producción que como sabes, utiliza todo el mundo para la creación de gráficos de alta calidad en 2 y 3 dimensiones. Estos gráficos son la base de producciones para cine, comerciales, simulaciones de situaciones reales (simuladores de vuelo y desde luego videojuegos entre varias aplicaciones más). También hay cámaras digitales, cada una con sensores de movimiento, que reconocen las posiciones de las partes móviles más importantes de la cámara en otras palabras se manejan a control remoto y el movimiento que realicen con los actores, se realiza simultáneamente dentro de las computadoras para que sea exactamente igual en el set virtual. Los conductores que ves a cuadro son Poncho Vera (uno de los locutores favoritos de Vox FM) y Melissa



(exintegrante del grupo Jeans). Por ahí verás eventualmente a nuestro editor Gus Rodríguez, pero detrás de las cámaras hay un gran equipo de directores, editores, guionistas, diseñadores, arquitectos e ingenieros que realizan Zona Zip.

Así que no olvides checar las cápsulas de lunes a viernes a las 5 de la tarde por canal 5



porque ¡por fin! ahí regalaremos el próximo mes de Diciembre la super codiciada "mugre gorra" autografiada por Miyamoto e Imamura. Si quieres contactar a Zona Zip escribe a:

Blvd. Adolfo López Mateos # 232, Col. San Angel Inn.
C.P. 06100 México, D.F.
o al E-mail zonazip@televisa.com.mx

y si deseas consultar la página de Zona Zip a la dirección:
http://members.tripod.com/vazbul/zonazip.htm

Tráenos tus equipos



Servicio de B

Nintendo, te damos...

thers





CAROLINA DEL CARMEN TRUJILLO M.
CESAR , FER Y OSCAR TAPIA
DAVID ARMANDO SALAS RAMOS
FERNANDO VARGAS LOPEZ
HOMERO SILVA PONCE
JOSE A. MIJARES DE LA HOYA
LUIS ALFONSO DOMINGUEZ V.
MANUEL FLORES MENDOZA
MARIO EMMANUEL ADELL C.
OCTAVIO ORTIZ LOPEZ



ABRAHAM A. DELGADO AMEZCUA
ALEJANDRO GARCIA SANCHEZ
CESAR FLORES GRIMALDO
ERICK MARTINEZ HERNANDEZ
JORGE GUTIERREZ S.
JUAN CARLOS RESENDIZ
JUAN E. COELLO CASTILLO
MARCO A. SALCEDO SANSON
MARIO GERMAN ROSAS
MAX JALIFE B.
P.I.C.
PABLO COTA TORRES
REYNEL RAMIREZ HERNANDEZ
RICARDO RODRIGUEZ C.
ROGELIO E.BARAJAS P.
SAID CHANAN VELARDE



ABDON MENDEZ GOMEZ
ABELARDO GONZALEZ
ADRIAN CONTRERAS V.
ADRIAN EDUARDO RAMIREZ S.
ADRIANA GONZALEZ
AGUSTIN CORTES S.
ALAN F. GARRIDO GARCIA
ALAN F. RAMIREZ HERNANDEZ
ALAN FERNANDO ESCALANTE L.
ALAN V. GARCIA TORRES
ALBERTO R. MURILLO CRUZ
ALDO MUÑOZ KUHENE
ALEJANDRO ALVAREZ PEREZ
ALEJANDRO G. LAM HERNANDEZ
ALEJANDRO GOMEZ MADRID
ALEJANDRO R. GONZALEZ URIBE
ALFONSO C.JIMENEZ MARTINEZ
ALFONSO DIAZ ORDAZ R.
ALFONSO PINKUS AGUILAR
ALFREDO DASAEV CRISTOFER
ALFREDO HERNANDEZ PEREZ
ALFREDO MOLINA RIVERA
ALLAN O. FLORES ZAMORA
ANDRES SILVA GARZA
ANGELICA FUENTES AGUEDA
ANTONIO ALVAREZ V.
ANTONIO D. ARCOS MUÑOZ
ARMANDO JACAINDE MALDONADO
ARMANDO MENDIVIL OLVERA
ARSIDES M. MENDEZ QUINTERO
ARTURO BENIGNO MARTINEZ
ARTURO MOLGADO BRAVO
ARTURO SALAS IBARRA
ARTURO VIDAL
AXEL A. CAYETANO ALCARAZ
BIBBINS ROJAS LUDWING " ZERO X "
CARLO TRAPALA MENDEZ " NOVA "
CARLOS
CARLOS A. ASCENCIO SANCHEZ
CARLOS ALVARADO
CARLOS BAUTISTA
CARLOS E. CASAS CAMIRO
CARLOS R. CRUZ PANECATL
CARLOS SANCHEZ HERNANDEZ
CESAR A. CORTEZ LUJAN
CESAR ALEJANDRO DOMINGUEZ CH.
CESAR G. GODOY DIAZ
CESAR G. OCHOA CALVILLO
CESAR R. SAUCEDA ALCARAZ
COWEN
CRHISTIAN SALAZAR CARDOSO
DAIN BARRAGAN
DANIEL A. CLEMENTE FIGUEROA
DANIEL DIAZ LINARES
DANIEL EDUARDO DE LA GARZA
DANIEL NORIEGA QUEZADA
DANIEL R. BALDEON LOEZA
DANIEL AVILES ANDRADE
DANIEL ROMO MENDOZA
DANIEL TELLO
DANIEL TREJO L.
DANIELA NUÑEZ MONTAÑO
DANTE CASTELLANO A.
DAVID A. ELIZALDE RIOS
DAVID AGUILAR HERRERA
DAVID REYNALDO NAVARRO J.
DELGHI RUIZ P.
DEMON BLACK
DIEGO FLORES
DR."H"
EDDIE RUIZ P.
EDER F. ALVAREZ WIRTH
EDGAR A. MIRELES MARTINEZ
EDGAR I. LEY RODRIGUEZ
EDUARDO ALVAREZ CHAVEZ
EDUARDO T. MOYA R.
EDUARDO V. GARZA BAÑALES
EDUARDO VALENTIN TALAVERA M.
EFREN CHAVEZ OCHOA
EFREN ROMO MERCADO
ELIE C. ARCE VAZQUEZ
ELIOT A. CEBALLOS MARTINEZ
ELIZABETH BELEM JUAREZ M.
EMILIO MUÑOZ PEREZ
ENRIQUE I. NORIEGA CARRASCO
ENRIQUE SALAS IBARRA
ERIC D. CAMPOS DE LA ROSA
ETIENNE LOCKE IBARRA
EVERARDO BETANZO M.
EZEQUIEL MONTES
FELIPE DE JESUS SANDOVAL E.
FERNANDO BRIANO
FERNANDO MONDRAGON RODRIGUEZ
FRANCISCO JAIR CORONADO T.
FREDDY A. MONTIEL VAZQUEZ
GABRIELA RAMIREZ MEZA
GEORGINA E. CHACON ALCARAZ
GERARDO CENTENO MACIAS
GERARDO E. ZARATE LLANAS
GERARDO SOLIS PEREYRA
GILBERTO GOMEZ CORREA
GONZALO .
GUSTAVO SANCHEZ VILLEDA
GUSTAVO VALADEZ S.
H. IVAN ZUÑIGA HERNANDEZ
HANZEL G. MALLEN PADRON
HAZAEL GARCIA GONZALEZ
HECTOR A. PEREZTAGLE OLVERA
HECTOR AARON SANCHEZ R.
HECTOR MARIO OLIVO
HECTOR SALVADOR LOPEZ
HERMILIO A. LOPEZ SOTO
IGNACIO OCHOA
IRVIN ARTURO GARCIA R. " VEGETTO "
ISMAEL GOMEZ LUEVANO " POL "
IVAN A. ALTUZAR G.
IVAN MEDINA E.
IVAN VENZOR CARDENAS
JACOBO CURI TORRES
JACOBO LEON ROMO
JAIME CAMACHO CORONA
JAIME ROSAS
JAMES ZAVALA CHAVEZ
JAVIER RAYON NUÑEZ
JAVIER VIZCAINO GOMEZ
JEAN L. ROSALES CAMPA
JESSICA PLATA
JESUS A. GURRERO LUNA
JESUS A. MUÑOZ RODRIGUEZ
JESUS D. GONZALEZ GUTIERREZ
JESUS E. SAMANIEGO CONTRERAS
JESUS G. GONZALEZ LOPEZ
JESUS HAIL ROSADO
JESUS HERRERA A.
JESUS O. ELIZONDO CAMACHO
JOANAN J. MARQUEZ TREJO
JOAQUIN DURAN G.
JONATHAN MORENO HERNANDEZ
JORGE EDUARDO BARRETO M.
JORGE GONZALEZ DE COSSIO E.
JORGE M. SALGADO LOPEZ
JORGE O. CASTILLO PEÑA
JORGE ZUÑIGA DIAZ
JOSAFAT MORENO TAMAYO
JOSE A. AGUILAR CAMPOS
JOSE ALFREDO JIMENEZ E.
JOSE CARLOS PEÑA
JOSE E. MINA RAMON
JOSE ESPINOSA ACEVEDO
JOSE F. RUIZ HERNANDEZ
JOSE I. FERRER RUIZ
JOSE J. MARTINEZ CONTRERAS
JOSE J. N.MONTREAL
JOSE L. CARDONA ALATORRE
JOSE L. PORRAS IBARRA
JOSE M. LEY RODRIGUEZ
JOSE RAMIREZ ALMANZA
JOSE ROMERO SALDIVAR
JOSE S. GARCIA G. " ABBIE DOOBIE "
JOSE V. HERNANDEZ GONZALEZ
JOSUE I. HERNANDEZ ANGELES
JOSUE J. MESINA LARIOS
JUAN A. CAREAGA MAFLE
JUAN A. GUIDO LOPEZ
JUAN C. ARGUELLES AMBRIZ
JUAN CARLOS W. N.
JUAN CARLOS WRIEDT N.
JUAN F. ZUÑIGA LLANEZ
JUAN J. RAMIREZ VELARDE
JUAN L. LOPEZ FERRER
JUAN M. CURRO MORENO
JUAN M. HERNANDEZ MORGAN
JUAN M. ORTIZ GARCIA
JULIO C. CALDERON PEREZ
JULIO CASTAÑEDA S.
KAREN CRISTINA SUJO C.
KARLA E. GASCA MACIAS
KEIKO NAYELI BUELNA K.
LEO ALBERTO ORTUÑO S.
LEOPOLDO LOMAS FLORES
LEVI YRALDA ORTEGA
LIZANDRO A. LEZAMA PACHECO
LUIS A. CASTAÑEDA SOTO
LUIS A. ESCAMILLA VILLAR
LUIS A. HERNANDEZ
LUIS A. HERNANDEZ NAVAS
LUIS A. OCHOA RAMIREZ
LUIS ANGEL GALAVIZ A.
LUIS ANGEL HERNANDEZ V.
LUIS F. RODRIGUEZ
LUIS G. DURAN SOSA
LUIS JAVIER VAZQUEZ G.
LUIS M. TREJO P.
LUIS U. ROCHA DEL ANGEL
M. JACOBO ZAMORA GOMEZ
MANUEL EFREN RANDON M.
MANUEL S. MEJIA ALMANZA
MARCO A. CANCHE
MARCO A. ROCHA DEL ANGEL
MARCOS PALAFOX
MARIA DE JESUS REYES C.
MARIA MAGDALENA ROJAS CH,
MARIO A. REYNA CRUZ
MARIO CARLOS GOMEZ
MARIO E. ALCOCER AVILA
MARIO I.
MAYRA A. NAVARRO J.
MIGUEL A. GONZALEZ AREDONDO
MIGUEL A. IBARRA GARCIA
MIGUEL A. LARA CORDOVA
MIGUEL A. VALLE TEJEDA
MIGUEL ANDRES RUBIANO M.
MIGUEL ANGEL LUNA REYES
MIGUEL ANGEL RODRIGUEZ
MIGUEL NOGUEZ LOZADA
MIRNA L. ACOSTA FLORES
OMAR YUSEF TERRON A.
OSCAR J. LOZANO P.
OSKAR LOPEZ E.
PABLO ALFONSO PEREZ C.
PACO 64 LIGHT BRINGER " PAC "
PEDRO ANTONIO SALINAS
R.FERNANDO ROSAS M.
RAFAEL VILLALOBOS GARCIA
RAMON ALEXIS VALDEZ O.
RAMON R. LOYA FREGOSO
RAUL IGNACIO CHAVEZ
RAUL PADILLA
RAUL RAMOS
RAUL SANCHEZ GONZALEZ
RAUL TONATHIU JIMENEZ B.
RAUL URIBE C.
RAUL ZEPEDA GIL
RAYMUNDO CORDERO MARTINEZ
RAYMUNDO GALVEZ VALDOVINOS
RENE Y. DIAZ REYES
RES
RICARDO D. MORENO MATAN
RICARDO I. GONZALEZ
ROBERTO ANDA BARRON
ROBERTO DE ANDA MARQUEZ P.
ROBERTO V. MARTINEZ
ROCIO MIRIAM NOGUEZ L.
RODRIGO ANTUAR
RODRIGO ARAGON CUAHONTE
RODRIGO FLORES MIALMA
RODRIGO GOMEZ TREJO
RODRIGO I. RODRIGUEZ RIVERA
RODRIGO MARQUEZ JIMENEZ
ROSARIO DE JESUS ROJAS C.
SAMIR O. CURRO MORENO
SAMSON ULISSES RODRIGUEZ
SERGIO A. MORALES SANCHEZ
SHIRAEN
SINHUE ALEJANDRO VARGAS
SUSANA CASTRO
VICENTE F. MARTINEZ M.
VICTOR H. AVILES LOPEZ
VICTOR HUGO MARTINEZ C.
VICTOR M. MANZO RAMIREZ
VICTOR M.CEDILLO LOPEZ
VIOLETA MARTINEZ MONTE DE OCA
VLADI MUÑOZ KUHENE
XAVIER PONCE ANGULO
YAIR MARTINEZ REYES
ZENMURON

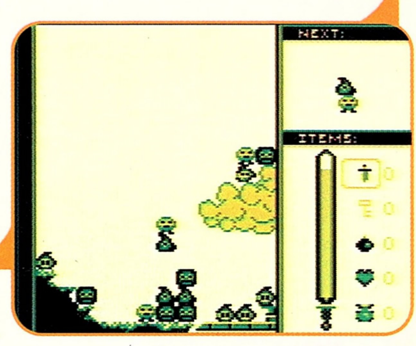


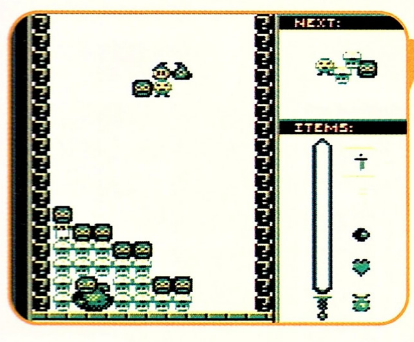
ADOLFO A. COLOM VELASCO
ALBERTO MENDOZA GUTIERREZ
ALEJANDRO M. JIMENEZ FUENTES
ALEXANDRO QUEZADA FLORES
VIRGILIO " FIN " LAZARO

PUZZLE MASTER

El género que más nos es atractivo a la mayoría de los videojugadores para el Game Boy es el de los puzzles, son prácticos y casi no tienen historia que dejar a la mitad por tener que apagarlo o que te hablan o que te bajas en la esquina. Esta vez tenemos un juego bastante bueno de esta categoría que lleva el nombre de Puzzle Master.

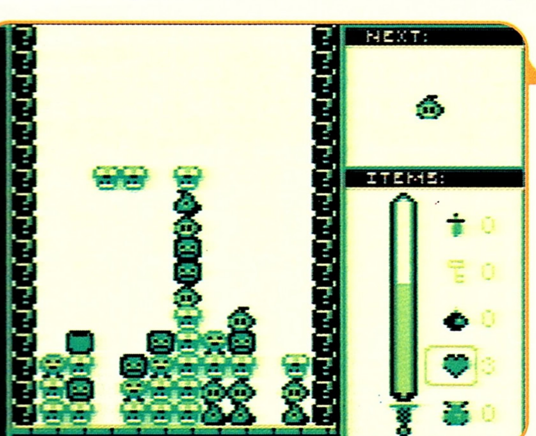
Tal vez parezca que es un simple juego de juntar tres o más figuritas iguales para desaparecerlas hasta que no quede ninguna, este es el concepto básico de este tipo de juegos. En Puzzle Game esto es sólo una pequeña parte de lo que debes de hacer, ya que los objetivos no son simplemente desaparecer figuras, sino que puedes tener que hacer una o dos cosas más, por ejemplo: los puzzles no son un área libre de objetos, los escenarios tienen distintas formas que a veces ni parece un puzzle. Ahora, puede haber un enemigo dentro de el área de juego, si llegas a hacer algo que le moleste como desaparecer varios bloques o ponerle encima piezas, éste mandará un castigo de muchas figuras que le darán en la torre a tu juego.

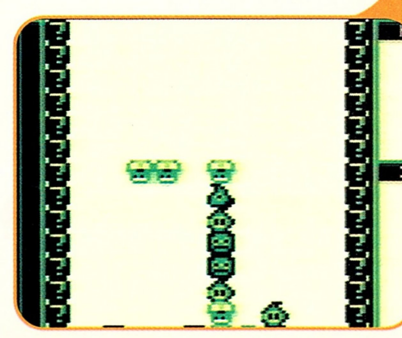


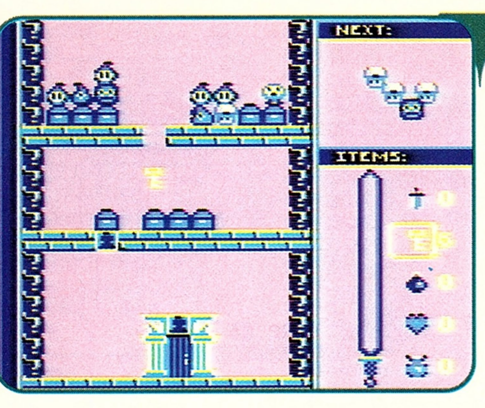


Por otro lado, hay unas figuras que no pueden ser eliminadas aparentemente: los cráneos. Estos molestos bloques son una lata, pero no todo está perdido, ahorita te diremos por qué.

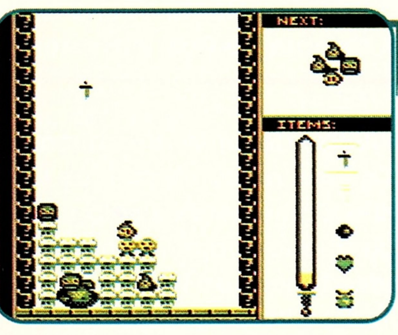
Lo más importante de este juego es que aquí utilizas ítems para ayudarte durante las etapas, no son solamente bloques o figuras especiales, sino que debes saber cuál utilizar y en qué momento, pues pueden hacerte falta y no podrás terminar el puzzle.



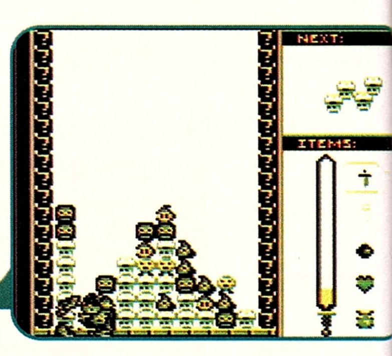


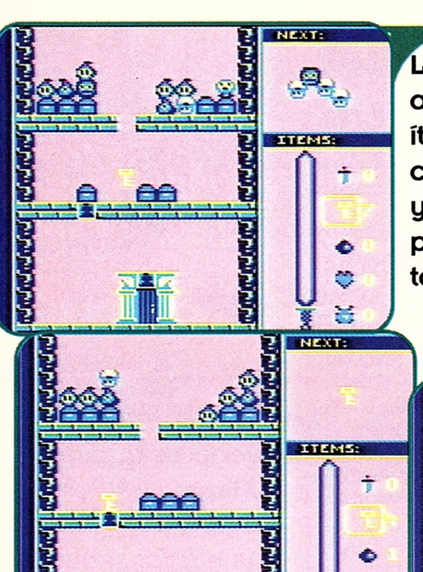


Otro factor que debes tomar en cuenta es un contador en forma de espada que te indica cuántos bloques te faltan por desaparecer, también puedes checar qué figuras son las siguientes en caer... ¿figuras? Sí, en Puzzle Master no te caen de una por una, sino que las figuras pueden venir ya sea sólo una o bien, dos, tres o cuatro, obviamente los grupos están formados por figuras diferentes, aunque a veces vienen del mismo tipo, así que no sólo debes pensar cómo van a caer y cómo girarlas, sino que debes tener en cuenta que en ciertas etapas no importa el número de grupos que desaparezcas, sino cumplir el objetivo principal.

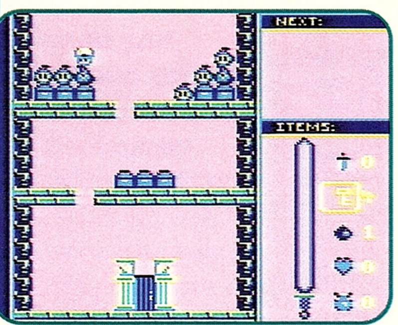


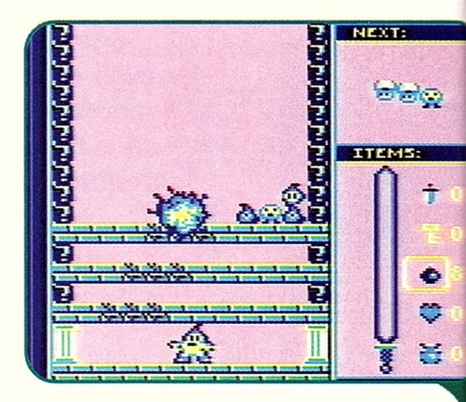
Los ítems son bastante novedosos, primero tenemos la espada, éste ítem va eliminando a toda figura (incluyendo cráneos) por donde pasa y es uno de los ítems que dañan a los molestos enemigos de la pantalla.



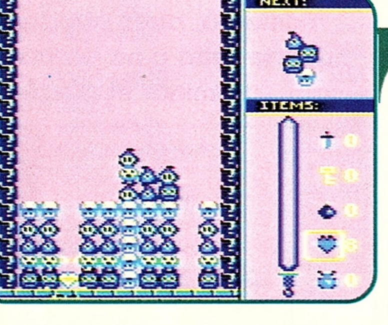


La llave te sirve tanto para abrir cofres (que contienen ítems) o bien para las cerraduras de las escenas y para abrir algunas puertas. Los cofres sirven también como los cráneos, pero te libras de ellos con las llaves.

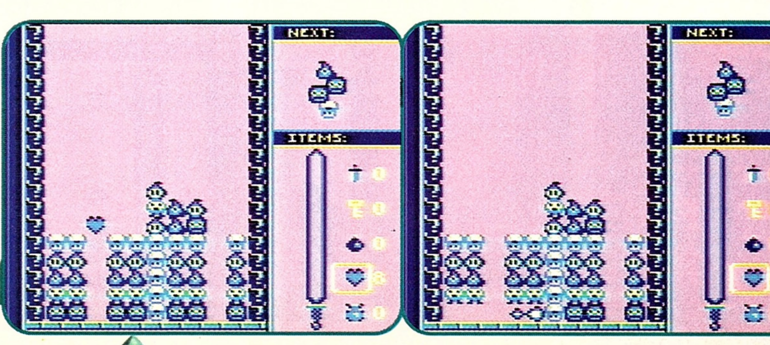




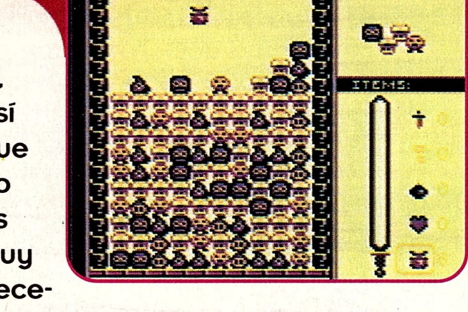
Las bombas por su parte también sirven para dañar a los enemigos, pero su función principal es la de abrir agujeros en las superficies cuarteadas y también eliminar las figuras (incluyendo cráneos) que estén cerca.

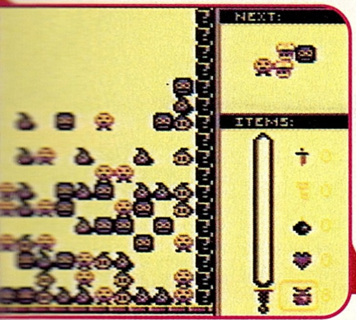


El corazón es el más tierno, sirve como figura comodín, es decir, si la pones entre dos figuras iguales (flamas por ejemplo) el corazón completará la tercera flama, esto sucede por igual con las demás figuras.



El último ítem es una bolsita que cuando toca un cráneo, desaparece todos los demás,

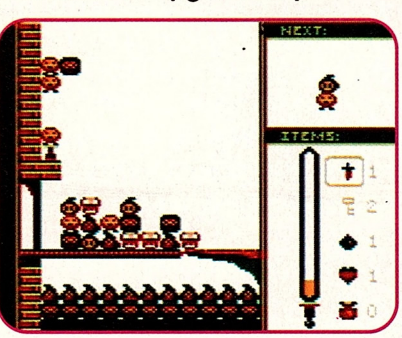




así que no es muy necesario decir lo importante y útil que es este ítem.



Por ejemplo, este switch es para abrir la plataformita de abajo y poder alcanzar las figuras inferiores. Y para usarlo, debes desaparecer cierto grupo de figuras sobre de él.

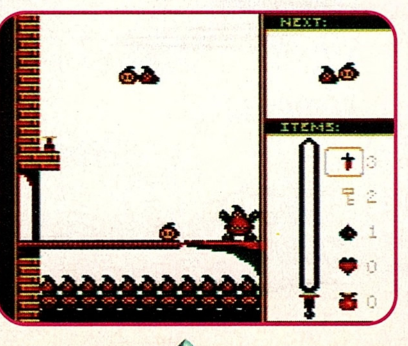




También cuenta con Password para que puedas guardar tus logros y vuelvas a empezar en la escena que quieras, aunque hasta donde sabemos, también puede haber passwords especiales o de cheats, sólo el tiempo lo dirá.



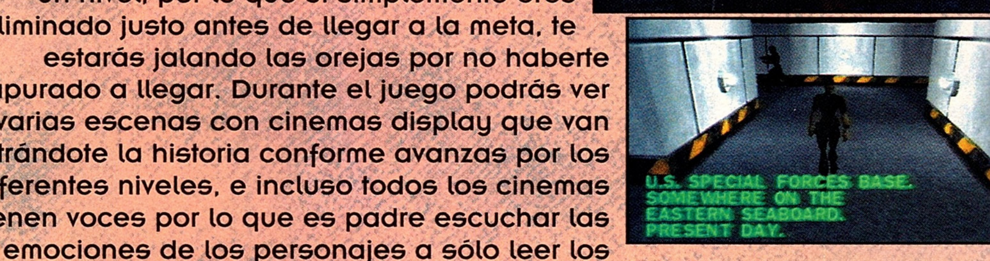
Puzzle Master es un buen juego que nos da a los que estamos un pocos hartos de sólo hacer líneas, una oportunidad de jugar algo muy nuevo, como podrás imaginarte, es bastante recomendable para los videojugadores más experimentados o veteranos.



a fondo

DUKE NUKEM ZER:Ø H:ØUR

El Duke está de regreso y en mejor condición que nunca para arrasar con los tercos Alienígenas que no quitan el dedo del renglón. La acción, objetos escondidos y sobre todo, el gran armamento es mucho más extenso que en ningún otro juego de este estilo, incluso más que sus predecesores ya que los programadores (Eurocom) se han esforzado en crear nuevas y mejores herramientas para diseñar mejores juegos con mapas más amplios y mucho más complejos y cuando decimos "complejos". Lo único malo, bueno, relativamente, es que sólo podrás grabar tus avances hasta que logres terminar un nivel, por lo que si simplemente eres eliminado justo antes de llegar a la meta, te estarás jalando las orejas por no haberte apurado a llegar. Durante el juego podrás ver varias escenas con cinemas display que van mostrándote la historia conforme avanzas por los diferentes niveles, e incluso todos los cinemas tienen voces por lo que es padre escuchar las emociones de los personajes a sólo leer los textos, de hecho puedes escuchar varios diálogos durante el juego así que deberás poner bastante atención a lo que sucede para saber qué hacer y terminar los niveles lo más optimamente posible.





Compañía



Accesorio





No. de Jugadores

Clasificación: MATURE M (CONTENT RATED BY ESRB)

Desarrollado por: EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE

256 megabits — Memoria

Acción — Categoría

Agosto 1999 — Fecha de Salida

historia pre-apocalíptica

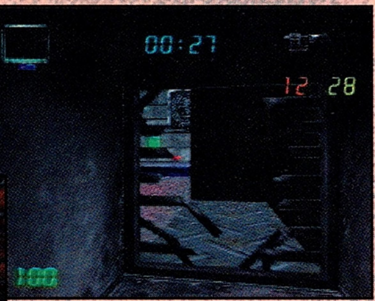
Después de que Duke había conseguido frustrar los planes de los Alien para conquistar el planeta Tierra, un nuevo ataque ha comenzado. Al parecer los Alien no piensan darse por vencidos tan fácilmente, sin embargo, antes de salir a cazar criaturas verdes, Duke recibe un mensaje de sí mismo en el pasado avisándose que debe encontrar ciertas partes de una máquina del tiempo para poder viajar a través de la historia del mundo, ya que el complot va mucho más allá de una invasión. Sólo Duke Nukem tiene las agallas, la destreza y los conocimientos para detener a los Alien de una vez por todas y para siempre.







areas a través del tiempo



En este juego existe una gran variedad de áreas en diferentes epocas, tanto en el presente, en un futuro apocalíptico, en el viejo oeste, en la Inglaterra Victoriana y también en una zona del tiempo que está toda revuelta. Este gran número de niveles, nos da una gran variedad de escenas e incluso algunas ocultas o con caminos alternos. Duke puede saltar, bucear, entrar por túneles estrechos, subir por escaleras, utilizar teletransportadores, abrir áreas secretas derribando o abriendo muros, por lo que las ambientaciones son bastante complejas y las construcciones por lo general tienen más de un camino para entrar o salir de ellos, así que no será nada fácil encontrar todos los secretos, rescatar a todas las chicas y por si fuera poco, encontrar todas las piezas de la máquina del tiempo para acabar el juego al 100%. Como ves este es un juego que te puede brindar muchas horas de sano entretenimiento y divertidas masacres si decides enfrentarte a 3 de tus amigos en la opción para cuatro jugadores.

municiones, objetos y equipo

Al igual que su predecesor, en este juego encontrarás 3 clases de objetos, las municiones, un tipo de objetos que utilizas en cuanto los tocas como las curaciones o las armaduras, sin embargo existe otro tipo de objetos que los guardas hasta que creas que es conveniente utilizarlos. Un buen ejemplo es que encuentras un botiquín de Primeros Auxilios Portátil, por lo que si no encuentras ninguna curación cerca, tal vez sería lógico que pensaras en utilizar el botiquín ¿no crees?



Hay otros objetos que aunque los almacenas, los utilizas automáticamente en cuanto la máquina cree que es conveniente, este es el caso del tanque de oxígeno, ya que una vez que encuentras este objeto y entras al agua a bucear, se activa por sí solo para darte bastante tiempo extra en vez de estar activándolo y desactivándolo.

Sin embargo, el objeto que más debes utilizar es el comunicador inteligente que Duke siempre tiene a la mano, ya que él te indicará cuál es el objetivo de la misión, así como el próximo punto que tienes que completar.

Incluso te muestra el total de áreas secretas que hay en el nivel, así como las que has encontrado, lo mismo para las chicas que hay en el nivel y las que has rescatado.



lagartijas, cerdos y otros bichos

A diferencia de los anteriores juegos de 3D Realms, todos los enemigos están hechos con polígonos y no con imágenes 2D. Por lo que se ve mucho más fluida la animación de los diferentes personajes, así como que tienen un poco más de libertad de movimiento. Como podrás imaginarte, hay varias armas que son más efectivas contra cierto tipo de enemigos y no tanto contra otro tipo de maleantes. Lo importante es que siempre trates de utilizar el arma adecuada para ahorrar municiones o simplemente para deshacerte de ellos de la manera más fácil. Por ejemplo, con los zombies gastas varias municiones si los atacas con la Blaster, sin embargo gastas sólo un tiro con la escopeta si los tienes lo suficientemente cerca. Otros enemigos que son una lata son los francotiradores y los lanzagranadas, hay dos maneras de eliminar estas molestias, si tienes la suficiente habilidad como para esquivar sus tiros, acércate a ellos y arrójales una granada, ya sea de humo o una explosiva, la otra manera es aniquilándolos con el Rifle Sniper escondiéndote mientras te están buscando y al salir de tu escondite, rápidamente debes de centrarlo y jalar el gatillo sin titubear.

secretos y cosas ocultas

Como ya lo mencionamos anteriormente, en casi todos los niveles encontrarás áreas ocultas con objetos que te ayudarán bastante a lo largo de las misiones. Algo más que encontrarás son a las chicas a las que podrás rescatar para obtener algunos Cheats o algunas cosillas extras. Algo que debes de tener en mente, es que desde el inicio del juego, te recalcan que debes de encontrar algunas partes de una máquina del tiempo, esto lo debes de hacer antes de terminar cada nivel, así obtendrás un bonus antes de terminar el juego. Y algo más que debes recordar es que hay algunos niveles que tienen 2 salidas, la normal o una alternativa en donde podrás obtener un nivel extra.



arena

Como buen juego de acción en 3D, Duke también cuenta con varias escenas en donde 2 ó hasta cuatro jugadores podrán enfrentarse para demostrar quién es quién en términos de destrucción y mejor artillero. Este modo es configurable en cuanto a tiempo o número de victorias, al igual que en dado caso jueguen cuatro jugadores por equipos, puedes decidir si se vale o no que el fuego aliado no te dañe, o incluso tus mismas bombas. También cuenta con 14 diferentes niveles en donde hay una gran variedad de armas, pasajes, municiones y objetos que te ayudarán a estar bien preparado para cualquier tipo de enfrentamientos.

La arena cuenta con cuatro diferentes tipos de enfrentamientos, el Dukematch en donde todo es normal, tú pones las reglas; Last Man Standing en donde el último jugador que quede con vida será el vencedor; King of the Hill en donde el primero en eliminar a alguien es el que obtiene la victoria, sin emabrgo el juego se extiende por todos los niveles; y está el Team Dukematch es lo mismo que en Dukematch sólo que por equipos, de hecho se pueden enfrentar hasta tres contra uno, para ver si el llanero solitario puede sobrevivir.



En verdad que la acción está de a peso, de hecho, si avanzas los suficientes niveles en el modo de historia, obtendrás más personajes a seleccionar en esta batalla sin igual.

estrategias

*Antes que nada, te recomendamos que pruebes el control de default, ya que es muy similar al de Turok, por lo que no creemos que llegues a tener ningún problema para ajustarte a él. Recuerda que por default cuentas con una buena auto-mira, por lo que te será relativamente fácil eliminar a los enemigos, pero recuerda que el punto débil de la mayoría de los oponentes es la cabeza, claro, a menos de que sean androides o torretas.

*Ten en mente que las puertas que se abren a la primera, sólo tienes que acercarte a ellas y presionar el botón B, si no se abre, lo más probable es que en alguna parte esté el interruptor o llave que la abra. Sin embargo, no olvides que, por lo general, en este tipo de juegos siempre hay un cierto número de puertas que no podrás abrir nunca, que sólo están de adorno, sobre todo en los niveles que hay edificios o que es muy común que te encuentres puertas por todos lados.



*En algunos niveles del juego, te encontrarás con el problema de las municiones, en esos casos, procura eliminar a los enemigos débiles con los puños, así ahorrarás las suficientes balas como para sobrevivir el nivel.



Es grato ver que varias compañías están comenzando a hacer juegos de una excelente calidad para el N64 y gracias a Nintendo por ampliar un poco más su criterio al no ahorcar tanto a los diseñadores para crear sólo juegos para todas las edades. Esto no quiere decir que aquí en Club Nintendo no nos agraden los títulos de aventura y con gráficas suaves, si no que también pensamos en los videojugadores maduros que desean tener un juego no precisamente violento, si no más bien en que tenga una variedad mucho más amplia de juegos a los que tal vez les llame mucho más la atención, algo como este título o como Shadow Man, por ejemplo, en donde los jugadores podrán experimentar adrenalina pura al aventurarse en este tipo de juegos. Lo que sí lamentamos mucho aquí en la editorial, es que algunos juegos como éste, tengan ventajas y desventajas al utilizar ciertos accesorios, sí, nos referimos al Expansion Pak ya que al no utilizarlo las gráficas se ven un poco borrosas pero se juega bastante bien, sin embargo, al utilizar el accesorio las gráficas son mucho más nítidas, con colores mucho más vivos pero el frame rate demerita bastante por lo que la acción se ve un poco cortada. Si tienes en tus manos el Expansion Pak, podrás darte cuenta muy fácilmente de lo que estamos hablando y aunque este factor no es lo suficientemente importante como para decirte que es un juego malo, sí sentimos la necesidad de comentártelo. Lo que te podemos recomendar es que lo juegues, lo pruebes bien un rato para que veas que es un título lleno de acción, armas, enemigos, objetos y áreas secretas que estamos seguros que te llamarán bastante la atención.









*Trata de ocupar todas tus armas tomando en cuenta sus ventajas para sacarles el mayor provecho, a los enemigos que se encuentren bastante lejos, utiliza el .50 Sniper Rifle o algo que tengas lleno de municiones como por ejemplo el Lanza-Granadas o el Lanza-Cartuchos de Gas. Cuando tengas a varios enemigos a corta distancia, es mejor que utilices la Escopeta o que atraigas a los oponentes a una esquina para que puedas utilizar los Blasters, sin embargo, debes de tomar en cuenta que tener dos armas significa más tiros por carga, pero te lleva más tiempo cargar 2 armas a la vez.

---

*Las tomas de agua son un importante factor para tu supervivencia ya que rompiéndolos, puedes beber el agua que brota para recuperar tu energía hasta el 100% y así estar listo nuevamente para la acción.



En ciertos lugares, suceden algunos comentarios como éste....

¡Híjole!... Ya se nos acabaron las piezas para los Nintendos...

Pos ponle unas de las que compramos en el tianguis...

¿Y si nos reclaman los chavos?

Pos les dices que no lo compraron aquí...

¡NO TE ARRIESGUES!...

¿Te has puesto a pensar que la mayor parte de los sistemas que venden en la calle son reconstruídos y sin garantía?

Sólo con los Distribuidores Autorizados de Gamela México, podrás obtener

CALIDAD,

SERVICIO

Y GARANTIA

en todos nuestros productos.



www.nintendo.com.mx

a fondo



La ciudad está llena de asaltantes, matones, roba chicos y demás maleantes... no, no estamos hablando de la Ciudad de México, sino de la de Chase HQ Secret Police, una adaptación para el Game Boy Color de aquel juego que TAITO lanzó en 1990. La programación estuvo a cargo de Metro 3D Studios y ya está a punto de salir a la venta. Así que, si te gustó ese juego, échale un ojo a este A Fondo, pues lo más seguro es que te interese.

POLICE SECRET POLICE SECRET POLICE

TAITO
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

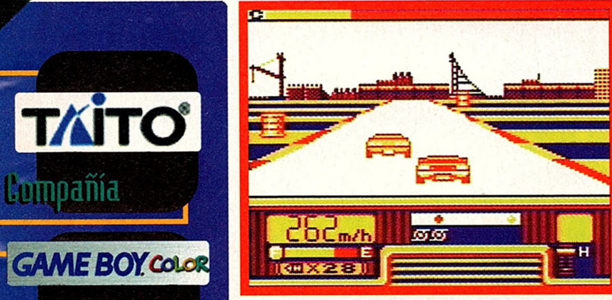
EVERYONE
Clasificación

Metro3D, Inc.
Desarrollado por

8 megabit
Memoria

Acción Carreras
Categoría

Veeano 1999
Fecha de Salida





El juego como ya lo mencionamos, es una fiel adaptación, sólo que ahora lo podrás disfrutar en el sistema portátil a Color de Nintendo (no te sientas marginado, pues también es compatible con las demás presentaciones del GB). El objetivo del juego es ponerte al mando de un equipo de policías secretos y atrapar a los asaltantes con tus poderosas patrullas que cuentan con armas, turbos y resistencia contra los golpes.

Una mejoría que se incluyó con respecto a la versión de SNES, es un nuevo modo de juego:



1P PLAY

Aquí tendrás que atrapar a los asaltantes, darles unos cuantos golpes, arrestarlos e ir avanzando en el juego para poder llegar al final. Este modo es el original.



2P VS

Este modo es para dos jugadores. Lo bueno de este modo es que uno tomará el rol de policía y el otro de ladrón, así podrás retar a un cuate para que vea lo que es ser el mejor policía de la ciudad o darle una cátedra de cómo ser el maleante más difícil de atrapar de todos los tiempos, todo a través del Cable Link.

MODE SELECT
1P PLAY
▶2P VS
PASSWORD
OPTION

En la pantalla principal, en donde seleccionas los modos de juego, también hay dos opciones:

MODE SELECT
▶1P PLAY
2P VS
PASSWORD
OPTION

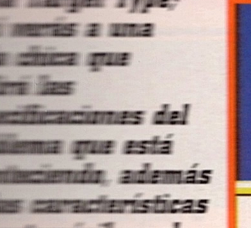
PASSWORD

PASSWORD
H 4 D Q
B C D F G H J K
L M N P Q R S T
V W X Z 1 3 4 5
NEXT BACK EXIT
▶END

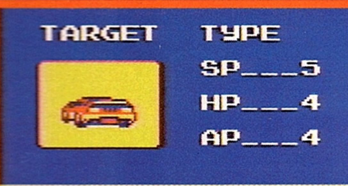
Después de cada arresto te darán un password y si a tu mamá se le ocurrió mandarte por los refrescos y tienes que apagar tu Game Boy, aquí podrás meter el password que te dieron para continuar en otro momento con tu aventura.

GEAR SELECT
▶ AUTOMATIC
MANUAL

Aquí tienes la opción de cambiar la transmisión de tu auto, ya sea automática o manual. Si todavía no eres experto, te recomendamos que escojas la automática, porque con la manual tienes que estar cambiando las velocidades con el pad y se dificulta un poco más el juego, pues esto requiere un poco más de coordinación. Si quieres más reto, pues elige manual.



Al comenzar el juego, aparece una pantalla que se llama Target Type, aquí verás a una bella chica que te dirá las especificaciones del problema que está aconteciendo, además de las características del automóvil en el que huyó el criminal.





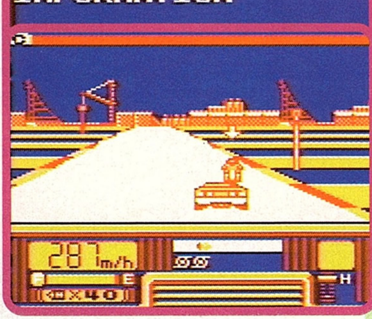
Después de saber qué está pasando, te darán a escoger a los policías que cumplirán con la misión. Cada uno tiene diferentes facultades, basándose en el número de disparos que pueden hacer y el control que tiene su vehículo. En total son cinco además de los personajes escondidos (¡porque hay escondidos!). Aquí te damos una descripción de cada uno:

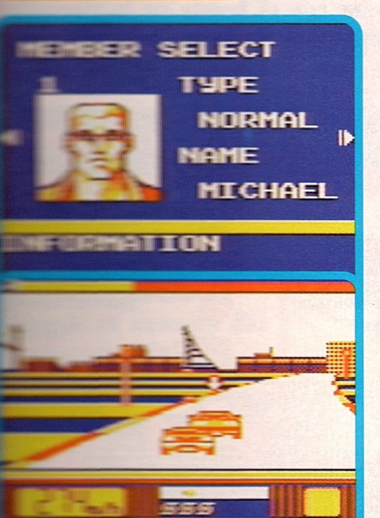


Nombre: George
Tipo: Speed

Este personaje es el más rápido de todos, cuenta con 40 balas y es malo para tomar las vueltas.







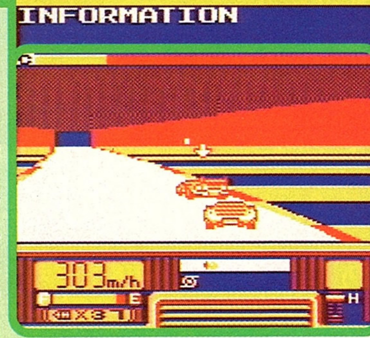


Nombre: Michael Tipo: Normal

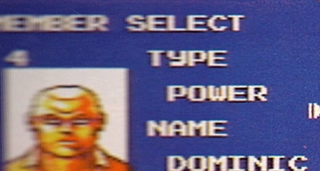
Este es el clásico personaje que está bien balanceado, ya que cuenta con 30 disparos y es bueno al dar las vueltas.

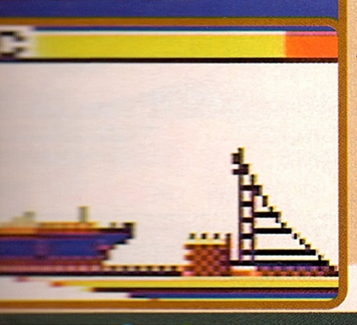
Nombre: Leon
Tipo: Drive





Con este personaje no tendrás que preocuparte mucho al dar las vueltas, ya que es el que mejor control tiene, cuenta además con 50 balas.





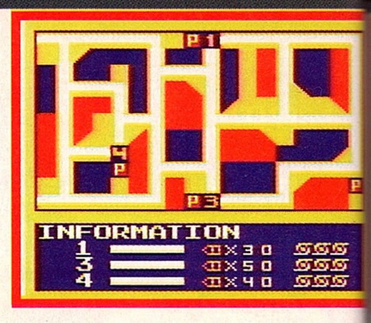
Nombre: Dominic
Tipo: Power

Dominic cuenta con 40 balas y es el más lento de todos pero, como has de suponer, es el más poderoso, con esto queremos decir que necesitarás chocar menos veces al auto del maleante.

Nombre: Jane
Tipo: Shoot



Esta chava tiene el máximo de balas que son 99, pero su movilidad es algo difícil de controlar.



Para entrar de lleno al juego te diremos que debes escoger a tres personajes de los que están disponibles y así situarlos en los departamentos policiacos en el mapa de la ciudad que aparece antes de comenzar la persecución, para poder hacerles una emboscada a los matones; ahí podrás mover cualquiera de los tres policías y hacer que lleguen donde están los chicos malos, esto lo puedes hacer presionando el botón A para que aparezca un menú de movimientos:

MOVE

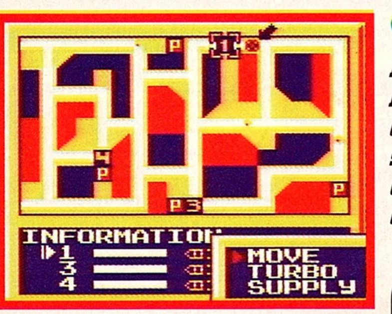
Esto hará que tu policía se mueva en cualquiera de las direcciones disponibles.

TURBO

Este movimiento hará que tu auto se desplace más rápido en las calles del mapa.

SUPPLY

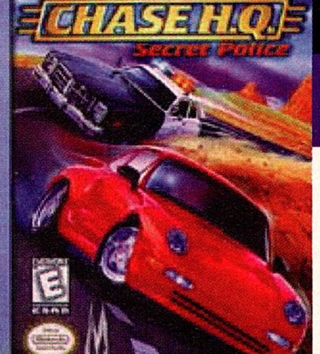
Esto mandará a tu policía a cualquiera de los departamentos policiacos del mapa y no lo podrás utilizar de nuevo en todo el turno.



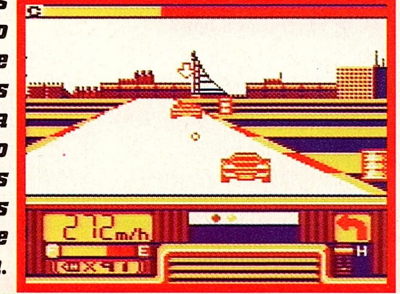
En el momento que tu policía se desplace por el mapa de la ciudad hay que hacerlo llegar hasta donde está el asaltante, en ese momento saldrás a las calles para poder alcanzar tu objetivo: detener y arrestar al fugitivo, ya que si llega a los puntos en donde las calles se unen con el borde de la pantalla escapará y habrás perdido su rastro y por consecuencia la misión, así que deberás actuar rápido.

En la pantalla de batalla, o sea, ya cuando el juego está en acción, verás cosas interesantes como:

1. **Es el nivel de energía del maleante, para eliminarlo necesitas bajarle toda la energía.**
2. **Este es el tacómetro y podrás ver cómo aumenta y disminuye la velocidad según la dirección de la calle.**
3. **Aquí verás la gasolina que te queda en tu persecución, si se termina perderás.**
4. **Este es el número de balas que tienes.**
5. **Aquí puedes ver la distancia que hay entre el auto de tu oponente y el tuyo.**
6. **Este es el número de turbos que tienes, recuerda que sólo tienes tres en cada turno y por cada personaje que elegiste.**
7. **Éste es el indicador de vueltas, aparecerá una flecha antes de dar una vuelta.**
8. **Aquí podrás ver el cambio de velocidades, L=Low H=High**
9. **Área de batalla, aquí ves toda la acción de la persecución, además de tu auto y el del contrincante con un flecha arriba de él.**



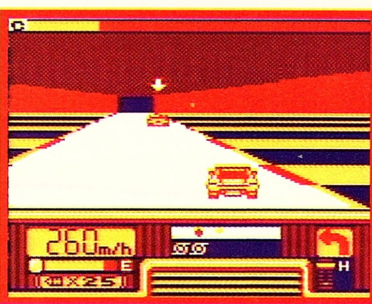
Pero, ¿cómo le haces para poder detenerlo?, ¡¡¡¡FÁCIL!!!! Lo único que hay que hacer es chocar el auto del asaltante usando los turbos para alcanzarlo o con los disparos de tu arma, así podrás eliminar su auto o motocicleta, esto es para poder bajarle la barra que se encuentra en la parte superior de la pantalla.



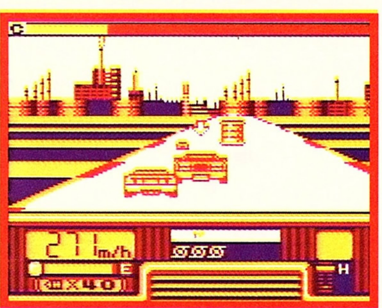


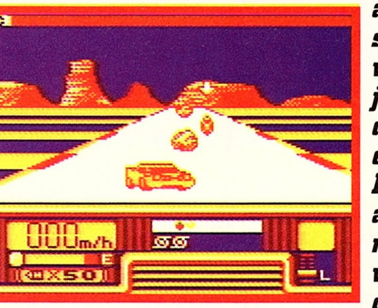
Otra de las cosas de las que debes preocuparte son los obstáculos que se presentan en la persecución, tales como barriles, piedras y todo aquél conductor campechano que se despertó con mucha flojera y no tiene ganas de pisar el acelerador tanto como tú, si llegas a chocar contra ellos disminuirá la velocidad que llevabas y la distancia entre el enemigo aumentará, pero si usas adecuadamente tus turbos y balas terminarás con la barra de energía del enemigo y lo tendrás bajo arresto.

Como lo mencinamos, el juego también es para 2 personas simultáneas, uno jugará como policía y el otro como maleante, con las mismas características antes mencionadas (turbos, disparos, resistencia).



Nuestro punto de vista es que Chase HQ Secret Police es una traslación bastante buena del juego de Super Nes, aunque, no por ser una buena traslación, necesariamente debe ser un buen juego (como lo que ha pasado con War Gods o Mortal Kombat 4 de GB); este juego es fácil para aquellos videojugadores experimentados ya que cuenta con Continues ilimitados, además de que a algunos les puede parecer algo aburrido estar chocando los autos solamente, pero si te quedaste con las ganas de algo más que el de Super Nes esta puede ser una buena opción de juegos de carreras / acción para tú Game Boy. Las gráficas son aceptables para el sistema, aunque para ver lo mejor de este juego (gráficamente), deberás probarlo en el Game Boy Color. Lo único que está algo raro es la movilidad, al dar las vueltas se te va el carro y es algo difícil de controlar, pese a usar un auto con buen control, como el de Leon. La música está bien en las escenas pero nada fuera de lo normal, lo más reco-. mendable es que lo cheques y tú des el veredicto.





Después de eso te darán el password y pasarás a la siguiente escena, entre más adelantado estés en el juego se irá poniendo más difícil, ya que los asaltantes tendrán mejores autos, serán más veloces y más resistentes a tus disparos o golpes y habrá veces que tengas que atrapar a más de uno para poder seguir adelante en tu lucha contra el crimen.

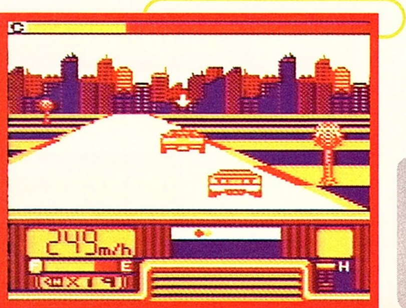


Por cierto si quieres saber cuál es el único personaje oculto, el cual lo obtienes acabando el juego o sea las 10 escenas, aquí lo tienes:

Nombre: Hevy
Tipo: Special

MEMBER SELECT
6 TYPE SPECIAL
NAME HEVY
INFORMATION

Este policía cuenta con 50 balas y su velocidad es la mejor que hay, además de tener un control muy bueno.



a fondo

RE-VOLT

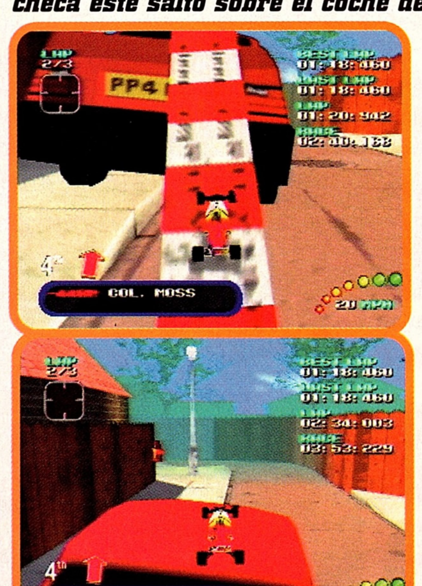


Dentro de los juegos que tienen el tema de las carreras de autos, hay un pequeño espacio (literalmente) que está ocupado por las competencias con automóviles de control remoto, desde el NES vemos esto con el R.C. Pro Am, que fue muy bueno, pero llega un momento en el que se te olvida que son cochecitos de radio-control. Esto no pasa en Re-Volt, aquí tienes presente en todo momento que estás controlando un carrito de control remoto, debido a diversos factores como los elementos del juego, del escenario y en la movilidad más que nada, pues sí parece que controlas uno de estos vehículos.

Dentro de lo que cabe, este es un buen título, pero le fallan algunos detalles. Entre estos detalles está el hecho de que las pistas contienen varias vueltas que cruzan unas con otras y es muy fácil que pierdas el control y te vayas para un lado donde no deberías, sumado a esto, las únicas indicaciones de las vueltas que debes dar son unas flechitas que lo indican, pero lo malo es que aparecen casi en el último momento provocando un poco de confusión pues no anticipan mucho que digamos y si das una vuelta mal, resulta difícil alcanzar a los demás competidores, pues debes apresurarte a girar y corregir el camino. Pero por s esto fuera poco, pasan unos segundos antes de que te indique una "X" que vas en el camino incorrecto, parece nada, pero hablando de carreras de coches, unos segundos, inclusive uno, marca la diferencia entre ganar o perder.



Aunque tiene también muchas otras cosas buenas, como que mientras vayas avanzando y ganando competencias irás descubriendo nuevos vehículos e incluso pistas "en espejo", además de muchos detalles chistosos (y a veces útiles), checa este salto sobre el coche de tamaño normal.



Acclaim entertainment, inc.
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

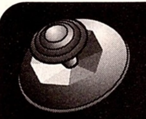
Desarrollado por Acclaim Studios

96 megabits
Memoria

Carreras
Categoría

Agosto 1999
Fecha de Salida

Los Controles




Controlas tu vehículo a los lados





R Volteas el coche cuando caes de cabeza





Z L







Veamos qué cosas más nos podemos encontrar dentro de este título. Dentro del menú principal puedes ver varias opciones, veamos una a una, aunque sabemos que hay una en especial que te gustará.

Esta es la opción principal del juego, dentro encontrarás los modos que contiene. Debes tomar en cuenta que para cada modo puedes seleccionar distintos niveles de dificultad que varía no sólo en la rapidez de los contrarios, sino en los factores de golpe y agarre de las llantas.

Start Race

Antes de ir a los modos, una vez que hayas elegido la dificultad, deberás anotar tu nombre ayudándote por una llanta que nos recuerda a los rotuladores que graban en relieve. Ahora escoge a tu coche, al iniciar sólo podrás elegir siete, pero dale una checada a las cajas de arriba con signos de interrogación, ¡ahí se encuentra el reto! Sólo falta elegir la pista.

Los niveles son (del más sencillo al más difícil): Junior R/C: Las llantas tienen buen agarre y los coches no chocan, ni giran al estrellarse no alcanzas la máxima velocidad. Console: Máxima velocidad y colisiones simples. Arcade: Máxima velocidad, los choques son más violentos. Simulation: Máxima velocidad y choques muy realistas, los carros giran o salen volando al estrellarse.



En Single Race puedes competir contra otros tres autos en una de las pistas disponibles, las vueltas pueden ser desde una hasta veinte (por si no tienes algo mejor que hacer...), si logras terminar en primer lugar en todas las pistas en cualquier categoría (dificultad) podrás accesar a nuevos modelos secretos.

RE-VOLT "DUSTMITE"

Time Trial es uno de esos modos donde te retas a tí mismo a ser mejor y superar tus propios logros, aquí debes correr en las pistas que estén disponibles e ir implantando récords para después ponerte a mejorarlos.



No puede faltar este tipo de modo en ningún juego que se respete, Championship es una especie de "carrera" para tu pequeño auto. Debes competir por las copas de bronce, plata, oro y platino. Si logras ganar, podrás accesar a más autos y pistas nuevas. Para poder avanzar, debes quedar en los tres priemros lugares, obviamente necesitas el primer lugar para obtener los premios.







Uno de los factores que hacen este juego muy realista es el hecho de que como a los carros de radio-control de verdad, los coches de este juego requieren de mucha precisión para poder dominarlos, debes saber qué tanto dar la vuelta y cuándo desacelerar (más que en otros juegos de carreras), pues aquí si a los carritos les das un poco de impulso, salen disparados. Para que pudeas dominar a la perfección a estos diminutos bólidos, juega mucho en el modo de Practice para que te acostumbres a la movilidad.

Precisamente este factor de la movilidad tan "rara" puede hacer que Re-Volt les parezca a muchas personas un mal juego.

¿Muy bueno? Pues entra en Stunt Arena y prueba tus habilidades como conductor y acróbata. Aquí debes encontrar veinte estrellas que están ocultas dentro de esta larga y compleja pista. Parece algo bastante fácil, pero el problema es que necesitas los mejores y más veloces autos para poder agarrar algunas estrellas, además que debes hacer piruetas y acrobacias para obtener todas. Lo bueno del asunto es que te salva cada vez que sales de este modo, pues a veces te fastidias pero no quieres salir porque no te guarda las que llevabas, aquí sí es posible y muy útil.

Para que puedas jugar con tus hermanos o tus cuates, en Multiplayer hay bastante "violencia" y mucha velocidad para que puedan resolver sus diferencias. Dentro de este modo hay dos sub-modos que son:

Single Race:

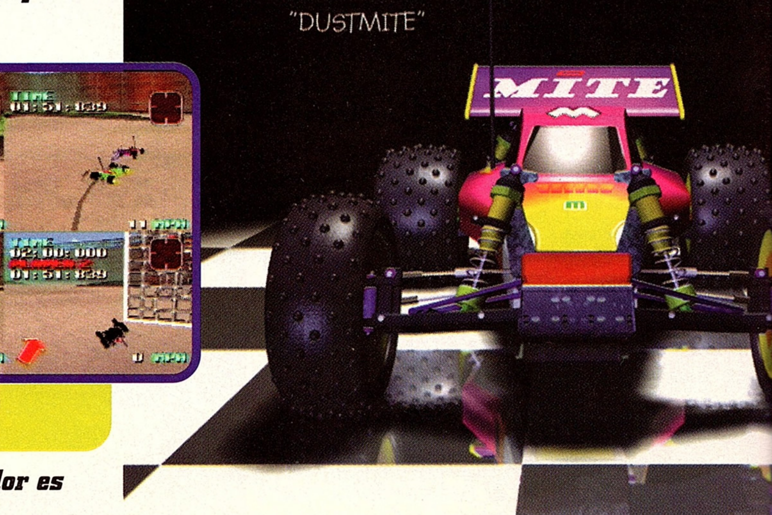


Aquí pueden participar hasta cuatro juegadores en una carrera simple.



Battle Tag:

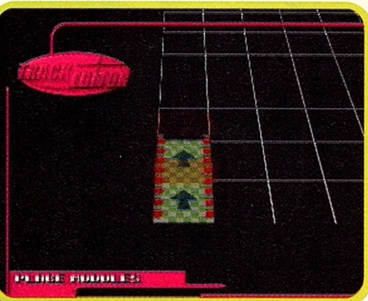
Este tipo de juego es bastante simple, cada jugador tiene un rejolito con dos minutos y hay por ahí una estrella escondida que debes encontrar. Cuando un jugador toca la estrella, su reloj empieza una cuenta regresiva, pero si algún otro jugador lo toca, entonces se le pasa la cuenta regresiva a él y así sucesivamente. El ganador es aquél que logra que su reloj llegue a ceros.



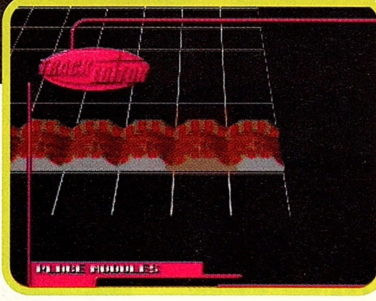
Ésta es la opción de la que estamos seguros les gustará a muchos videojugadores y en especial a los fans de las carreras y los carritos de radio-control, nos referimos a Track Editor. Aquí podrás editar tus propias pistas con todos los elementos necesarios para hacerla difícil, fácil, en fin a tu gusto. Lo interesante es que este es el primer juego de carreras para el N64 en tener esta opción, sin embargo ya existen muchos juegos que saldrán a futuro como Excitebike 64 o Mini Racers y en un futuro estamos seguros que esta opción será tan indispensable como la opción de editar a tu personaje en los de luchas y golpes. Recuerda que puedes salvar tus pistas en un Controller Pak para que las puedas presumir o incluso, si se reúnen varios amigos en la casa de alguno, podrá cada quien llevar sus pistas y tener siempre retos diferentes.

Instrucciones para editar:

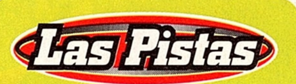
1. Selecciona el cuadrito a editar con el Pad.
2. Selecciona la dirección con Z.
3. Selecciona la altura de la porción de tramo con C-Arriba o C-Abajo.
4. Selecciona en el menú con Start el tipo de tramo.
5. Con C-Izquierda seleccionas el tamaño del tramo.
6. Puedes poner ítems seleccionando el menú.
7. Salva tu pista, pero recuerda que debe ser lógica para que funcione, si pones mal unas flechas, o la altura no concuerda, no podrás usar esa pista.











Las Pistas

Al iniciar no tienes muchas pistas a elegir, pero conforme vas ganando copas y competencias podrás tener acceso a nuevas pistas y a las "reversas" de éstas mismas, por lo pronto y para no arruinarte el reto y para que te des una idea, veamos un poco las pistas disponibles cuando empiezas un juego.

RE-VOLT
"DUSTMITE"



Toys In The Hood 1

Pues en esta pista no hay mucho qué decir, únicamente hay que hacer notar las subidas y bajadas de las banquetas, las rampas de madera, el túnel del drenaje y el salto del coche.





Super Market 2

En esta escena corres dentro de un super mercado, lo curioso es que en los estantes no hay ningún producto, pero por otro lado, resultaría bastante raro que se repitieran los productos una y otra vez por ser una textura nada más ¿no crees? El tramo del refrigerador es bastante molesto pues tus llantas se resbalan demasiado, aunque está muy bien logrado el ambiente. Las cajas, puedes usarlas como rampa o bien pasar entre ellas.







Los pasillos de este museo parecen de una tumba faraónica, pero lo chistoso es que son justo del tamaño de los carritos, por lo que dudamos que cualquier persona pueda pasar por ahí. Una parte está dedicada a la astronomía, la cual está bastante oscura.







Botanical Garden

Esta escena es un poco "enredada" pero hay cosa como los saltos las plantas est bien lograda Con un poco práctica, tendrás problema pero al principio hay dos o tr cosas que te saca de quicio como l caminos cruzado

Pues en resumen, Re-Volt es un juego regular/bueno, pero a muchos les parecerá bastante frustrante al principio.



Las gráficas son buenas y los ambientes también están bien logrados, lo más atractivo de este juego es la opción de editar tus propias pistas y el reto para conseguir todos los coches, pero la música sí deja bastante qué desear y ni siquiera tiene una introducción. Para tiro de gracia, la voz que canta mientras está el título y el menú, es de lo más enervante que hemos escuchado.

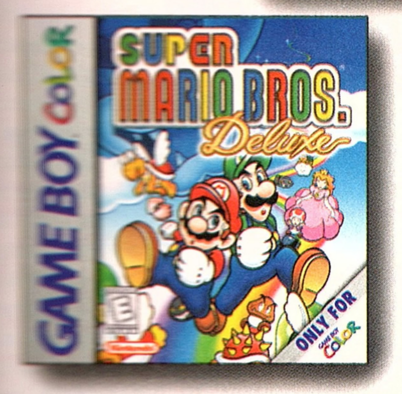




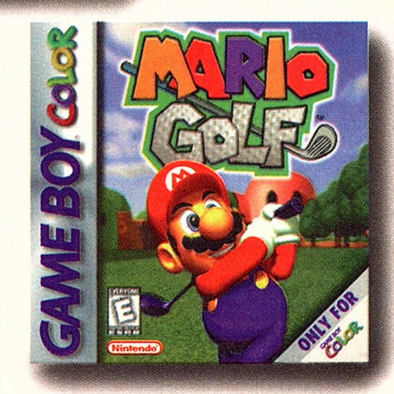
¡CHECATE LO NUEVO!











GAME BOY®



...jo Licencia Autorizada de
...mela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx





Más de la alianza Nintendo - Konami

El mes pasado les hablamos de una noticia interesante en la cual Nintendo y Konami unirían fuerzas (y capital, claro está) para crear una nueva compañía de videojuegos de nombre Mobile 21. También mencionamos que en este mes les tendríamos más información al respecto de esta interesante alianza y ahora lo haremos.

- Esta compañía se espera que haya comenzado a trabajar en sus juegos a mediados del pasado mes de Octubre.
- Según Hiroshi Yamauchi (Presidente de Nintendo) Mobile 21 servirá como modelo para trabajar a futuro con otras compañías.
- La compañía tiene una inversión inicial por parte de Nintendo y Konami de 300 Millones de Yenes (algo así como 2'800,000 Dólares).
- Mobile 21 tiene como objetivo desarrollar el Software para el sistema de comunicación del Game Boy Color (el que saldrá en Japón en Abril del 2000). También preparará Software o juegos para el Game Boy Advance y tentativamente para el "Dolphin".
- El presidente de Konami y el de Nintendo dicen que esta compañía no creará Software "pesado, largo y profundo, sino ligero, y compacto" refiriéndose al sistema al que se están enfocando.
- "Los juegos de estos días son muy complejos y cuesta mucho dinero programarlos. Con Mobile 21 queremos mostrar una nueva forma de trabajo y una nueva forma de hacer juegos sencillos pero muy divertidos y sobre todo baratos de programar y producir", Hiroshi Yamauchi.

Como podrás ver, esta alianza no sólo busca afianzarse en este mercado cada vez más competido, sino mostrar un nuevo método de trabajo. Su propuesta es interesante y tendremos que estar muy atentos a ella.

Esta alianza podrá generar muy buenas cosas para los videojugadores a corto y mediano plazo.



Acclaim y sus noticias.

El mes de Septiembre, Acclaim hizo un par de anuncios bastante importantes. En el primero de ellos, mencionan que ellos son la primera compañía licenciada a la que se le ha pedido que comience a trabajar en juegos para el "Dolphin", para que estos se encuentren listos al momento del lanzamiento de este sistema a finales del año 2000. Según Mike Myers (Director de Relaciones Públicas de Acclaim) esto se debe a que "Nintendo reconoce el gran potencial de Acclaim, por todo lo que esta compañía ha hecho en el pasado para los sistemas de Nintendo". Hasta cierto punto esto es normal, pues si recordamos, esta compañía siempre ha sido de las primeras en lanzar juegos como licenciatario para cualquier sistema de Nintendo (NES, SNES, GB y N64). Según la gente de relaciones públicas de Acclaim, uno de los factores que le llevó a Nintendo a elegirlos como uno de los primeros licenciatarios es que ellos cuentan con uno de los equipos más grandes de "Investigación y Desarrollo" de la industria, con más de 525 gentes trabajando en el desarrollo de herramientas de programación para distintos sistemas.





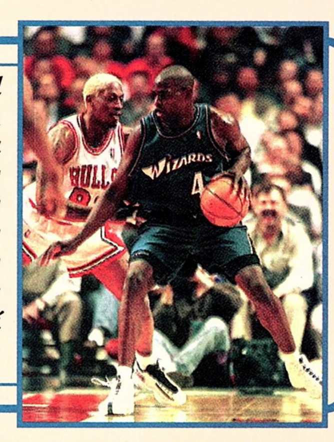
Con estudios como Iguan (Shadow Man, Turok) y Prob (Re-Volt, XG2) Acclaim s prepara para desarrollar jueg para el próximo sistema d Nintend



Esto quiere decir que los juegos que piensan lanzar para s primera generación del "Dolphin" tengar la misma calidad qu cuando Turok y NFL Quarterback Club 98 salieron al mercado.

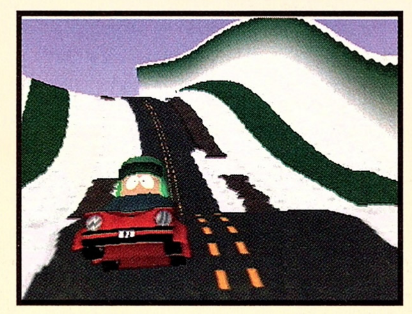
En otro anuncio no tan importante por parte de esta compañía, ellos también mencionaron que el jugador Chris Webber, de los Sacramento Kings ha sido firmado para que patrocine su próximo juego de NBA JAM 2000. Como mencionamos hace algún tiempo, este juego presenta muchas mejorías sobre las anteriores versiones de NBA JAM, pues no sólo incluirá el modo de juego profesional de la NBA como lo había venido presentando, sino que también tendrá un modo de juego de "Street Basketball" como era el concepto original del juego. Como si se tratara de dos juegos en uno. Para el próximo mes tendremos más información sobre este juego y las primeras imágenes.

Webber dice al respecto: "NBA JAM siempre ha sido uno de los juegos favoritos en nuestros vestidores de los Kings y ahora es un honor para mí ser parte de él".



Perfect Dark... hasta Abril del 2000

Una noticia un tanto triste para los aficionados de los juegos de primera persona es la siguiente: Rare acaba de anunciar que necesita un poco más de tiempo para trabajar en nuevas ideas que piensan implementar en su obra maestra "Perfect Dark". Esto quiere decir, que en lugar de tener en nuestro poder este juego en el mes de Diciembre de este año como se había programado, ahora lo tendremos 4 meses después (Abril 2000). Según se comenta, los programadores y diseñadores del juego pidieron un poco de tiempo extra para trabajar en unas opciones extras del juego y modificar algunas cosas que habían encontrado erróneas mientras lo probaban.



¡Ni modo! Tendremos que esperar unos cuantos meses, para poder disfrutar de este excelente título.

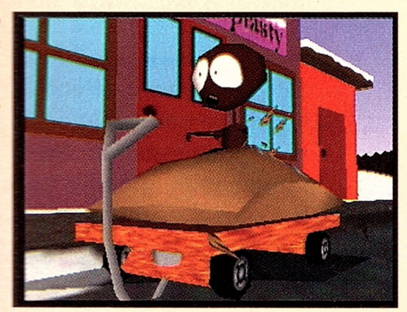
Si es cierto que piensan incorporarle nuevos elementos y modos de juego en estos cuatro meses, entonces podemos decir que la espera valdrá la pena, pues ya de por sí, cuando fue mostrado este juego en el E3 en Mayo, ya tenía una buena cantidad de elementos que lo hacían muy superior a su predecesor: Goldeneye 007. Bueno, a final de cuentas esto no desmerece para nada el trabajo de Rare, pues aunque Perfect Dark fue retrasado algunos meses, tendremos un par de títulos excelentes por parte de ellos para este fin de año: Jet Force Gemini y Donkey Kong 64.

NOVEDADES

South Park Rally es el segundo de estos títulos y si le encuentras algún gran



parecido con Mario Kart, pues no te culpamos, pues tiene bastantes elementos de este popular juego, pero con el concepto sacado del programa de TV. En este título, los

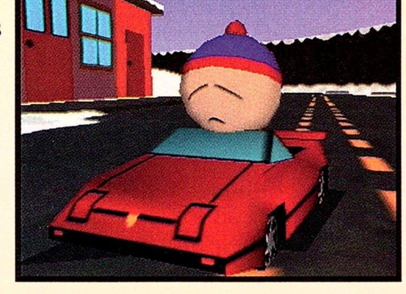


personajes tienen distintos vehículos que van totalmente acorde a su personalidad y como es costumbre, cada uno tendrá diferentes características. Al correr, puedes echar mano de algunas artimañas para dejar atrás a tu adversario, como usar armas o tomar algunos atajos. El juego tendrá muchas pistas basadas en los escenarios que se han presentado a lo largo del tiempo que ha estado en el aire la caricatura.

Ambos juegos, por el tipo de lenguaje (en inglés) que ahí se maneja y por el mismo concepto del juego, serán para adultos y tendrán la calificación de



"Mature". Así que ya sabes: Sí eres de los pocos fanáticos que existen de la serie, los juegos de N64 que saldrán próximamente tendrán todos los elementos que han hecho a la caricatura tan... pues especial.



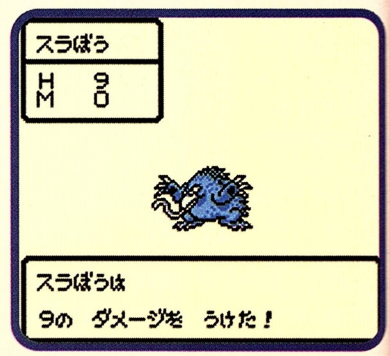
Hace algunos meses presentamos en esta misma sección, una serie de juegos que de alguna forma tenían mucho que ver con el modo de juego de Pokémon y ahí hablamos de uno en particular que nos parecía muy interesante: Dragon Quest Monsters. Bueno, pues el pasado mes de Septiembre nos enteramos con mucho agrado que este título llegará a nuestro continente gracias a la compañía Eidos Interactive. Los fanáticos del juego de Pokémon encontrarán que Dragon Warrior Monsters es un juego mucho más complejo en su desarrollo y en su forma de jugar, así que si a ti lo que no te gustaba de Pokémon es que casi no tuviera reto (si eres un empedernido jugador de RPG), pues Dragon Warrior Monsters te dará el reto y tiempo de juego necesarios para entretenerte un muy buen rato.





El héroe de este juego se llama Terry y es uno de los personàjes de Dragon Quest VI para el Super Famicom. La hermana de Terry fue secuestrada por un rey malvado dentro de un árbol gigante. El rey le promete a Terry liberar a su hermana si es que se logra convertir en el más poderoso de los "Monster Masters" o entrenador de monstruos (obviamente esto está muy lejos de ser una tarea sencilla). Ahora que el objetivo de Terry se ha definido, él tiene que visitar diversos tipos de mundos y pelear contra monstruos (o más bien, los monstruos que él tenga deben pelear contra otros) para derrotarlos y después de eso, debes pedirles que te acompañen (si es que es un monstruo que por sus características te interese). Sólo tres monstruos pueden pelear al mismo tiempo mientras que los demás que te van acompañando deben esperar por ti en otro lugar. Dependiendo el mundo al que entres, será el tipo de monstruos que te irás encontrando. Además, en cada uno de estos mundos también podrás entrar a torneos o hablar con gente para conseguir más monstruos especiales o ítems. En Pokémon, los personajes son de distintos tipos o elementos (tierra, insecto, agua, volador...) y cada una de estas especies tenían puntos a favor y en contra al momento de pelear. Pues en DWM también existe este tipo de separación pero ahí se llaman "familias". Un monstruo puede venir de la familia de los demonios, de las bestias, de los magos, etc. Y de igual forma algunas familias son muy buenas cuando pelean contra otras.

Sin embargo, lo interesante de este caso viene cuando tú puedes hacer que 2 monstruos distintos se "casen" y puedan tener de descendencia a un nuevo monstruo que tendrá características tanto del padre como de la madre. El juego tiene cerca de 250 personajes distintos para capturarse. Pero si te pones a casar monstruos de distintas familias, puedes llegar a obtener hasta 45,000 monstruos distintos. Podríamos decir que en este caso, tú puedes crear a un monstruo con las características que quieras al unir distintas clase de monstruos.



De hecho, hasta los monstruos híbridos se pueden casar para obtener monstruos que tengan características de varias especies. Mediante el Cable Link podrás intercambiar tus personajes, casar un monstruo tuyo con el de un amigo o pelearte contra alguien.

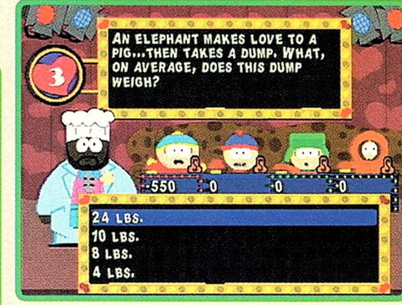


Este juego se espera que esté disponible en los próximos meses y lo bueno es que será compatible con cualquier tipo de GB, aunque también está optimizado para poder jugarse en GB Color. Definitivamente un juego al que hay que seguirle la pista si eres fanático de los RPG o del concepto Pokémon.

South Park: Chef's Luv Shack y South Park Rally

Aunque South park no es una serie que es muy conocida en nuestro país ni en América latina, pues es interesante ver qué es lo que está haciendo Acclaim con esta licencia que adquirió desde principio de año. Como breviario cultural, podemos decir que la caricatura o serie animada de South Park relata la aventura de 4 chavos en un pueblo en las montañas. Ahí se ven sus andanzas y todo lo que hacen al involucrase con la peculiar gente del pueblo. Lo más relevante en este caso, es el tipo de animación de la serie, así como el pintoresco lenguaje de estos niños.

Bueno, pues hasta hace algunos meses esta serie todavía se podía considerar como "de moda" pero últimamente ha caído en un letargo común de algo que se pone de moda por algún tiempo.

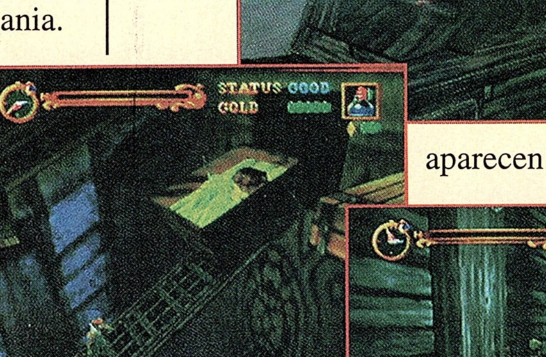


Bueno, pues sin importar lo anterior, Acclaim piensa lanzar dos títulos basados en los personajes de esta serie para finales de este año. Estos juegos, como ya pudiste leer en el título son South Park: Chef's Luv Shack y South Park Rally, ambos para el N64.

El primero de estos juegos es un tanto extraño, pues en él se tienen varios mini-juegos que son presentados por el Chef Luv (uno de los tantos personajes peculiares de esta serie). Uno puede pensar en este momento: "¿Para que quiero otro juego de mini-juegos, si ya viene Mario Party 2?" Bueno, pues los mini-juegos de este cartucho son tan irreverentes como los mismos personajes de la serie. Existen trivias en las que se preguntan cosas en verdad grotescas, tiro al blanco con objetos poco ortodoxos y demás "monerías". Este juego es recomendable para que lo jueguen 4 jugadores de forma simultánea.

Castlevania: Special Edition

Recientemente Konami ha soltado un poco más de información sobre su nuevo juego de Castlevania para el N64: Castlevania Special Edition. En un principio ellos habían comentado que este juego no tendría nada que ver con el anterior título de Castlevania. De hecho, este juego se iba a llevar a cabo, en cuestión cronológica, unos años antes del primero, sin embargo, al ver las fotos que ahora presentamos no dejamos de preguntarnos: Si se supone que este juego no tiene nada que ver con el otro... ¿Por qué salen en él Carrie Fernandez y Reinhardt? Bueno, pues parece que este título aunque tiene un modo de juego muy parecido al primero de N64, todos los escenarios son nuevos y ahora sí aparecen los 3 personajes que se habían prometido desde la primera versión: A Carrie y a Reinhardt ya los conocemos de sobra, pero la cara nueva es Kohnel, un hombre lobo que tiene una gran agilidad y que ataca con sus extremidades. Nosotros hemos tenido la oportunidad de ver algunas de las escenas, así como la secuencia inicial del juego y se ha mejorado bastante de la primera versión en cuanto a gráficas. Tanto así que el juego utiliza el Expansion Pak para ver los gráficos en alta resolución.



Bueno, pues por cuestión de tiempo esto es lo único que vamos a ver de este título por ahora, pero como siempre lo hacemos, en el próximo mes tendremos más información de este excelente juego de Konami.



a fondo

Shadow Man

Existe un lugar más allá de la muerte, en donde las almas que han abusado de su vida mortal, encuentran aquí su casa espiritual. En este lugar no pasan los días, no hay esperanza, no hay pasado ni futuro, atrapados eternamente en un presente sinfín. Un lugar donde millones sobre millones de almas deambulan sin sentido, pudriéndose por siempre. A este lugar se le conoce como Deadside, el lado de la muerte.

Por varios siglos, Shadow Man ha defendido el lado de los vivos de cualquier intento de infiltración de dichos seres del Deadside a nuestro mundo. Michael LeRoi es el actual portador del misterioso linaje, el portador de la Máscara de las Sombras. Cuando las sombras llegan, él se convierte en el caminante de ambos mundos, en el guerrero vudú inmortal, el amo de Deadside, en Shadow Man.

Compañía	Acclaim
Accesorio	
No. de Jugadores	
Clasificación	Mature (M) – Content rated by ESRB
Desarrollado por	Iguana
Memoria	256 megabits
Categoría	Acción
Fecha de Salida	Agosto 1999

Acclaim nos trae la fantástica aventura épica de uno de los comics más impactantes de su universo. Con una historia impresionante, los diseñadores se aventaron un juego con bastante acción, mapas muy lúgubres y sobre todo complejos, muchos enemigos, muchísima sangre y lo que es más importante, bastantes armas especiales que necesitas para completar muchos niveles del juego, así como para encontrar varios ítems, que por lo general están muy bien ocultos. Lo único malo que le hemos podido ver, es que casi no tiene música de fondo, sin embargo cuenta con sonidos ambientales que le dan un toque bastante tenebroso. Aunque es un juego con calificación para audiencias maduras (ni modo, todos los verdes se salen del cuarto...) por su contenido gráfico en violencia, en verdad es uno de los títulos más impactantes que hemos visto, tanto por la historia, los enemigos y los efectos visuales, tiene tantos y tan variados efectos que en verdad hacen del juego, algo muy especial.



LA PROFECIA

Mucho tiempo antes del Hombre de las Sombras, criaturas con almas malignas descendieron en ambos mundos, a ellos se les llamó los Amos Obscuros. Inmortales que eran dirigidos por El "Que Son Muchos"; el "que porta la boca sangrienta." Después de la más larga de las batallas, él fue derrotado y confinado a un lugar más allá de los mundos. Y las Almas Oscuras de sus batallones fueron selladas en los Govis. Y los Govis fueron encomendados a las Hermanas de la sangre y por muchas vidas las Almas Obscuras permanecieron bajo su protección. Muchos siglos después, El "Que Son Muchos" regresó del lugar más allá de los mundos. Bajo su mandato, unificó a los locos y asesinos y ellos construyeron el Asilo en el mundo de los muertos. Y enviando a sus súbditos al mundo de los muertos, obtuvo las Almas Obscuras que no estaban bajo la protección de las Hermanas. Usando su poder, él invocó a los 5 mortales que acatarían su mandato. Y ellos construyeron para él Portales de Almas hacia el mundo de los hombres. Entonces los Cinco se le presentaron en un sueño a la Hechicera y el Rey Lagarto le anunció el Apocalipsis con los gritos de miles de hombres. Y en su hora más obscura, La Hechicera llamó al Hombre de las Sombras.

Y la Serpiente resguardó la puerta de la muerte hasta que la Sombra regresó al mundo de los muertos. Y entonces la Serpiente se convirtió en su consejero. El Hombre de las Sombras abrió las puertas del Ataúd y por primera vez en cientos de años, los Caminos de las Sombras fueron caminados de nuevo. El Hombre de las Sombras rompió el hechizo de las Hermanas de la sangre sobre los Govis y tomó el poder de las Almas Oscuras en sí mismo.

Con gran esfuerzo el Hombre de las Sombras finalmente llegó al Asilo y encontró las puertas que se entrelazan al mundo del hombre. El pasó por ellas y se enfrentó a los Cinco, pero en la luz del día, sucumbió ante ellos.

Y la Hechicera cayó en un trance profundo cuando sus poderes cayeron exhaustos.

Y las Sombras cayeron en el mundo del hombre.

Y Legión tomó el poder de las Almas Oscuras en él.

Y así llegó el fin.

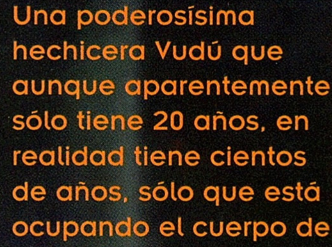
LOS PROTAGONISTAS

Michael LeRoi / Shadow Man



Por varios siglos, Shadow Man ha sido el guardián del mundo de los vivos, aunque muy pocos seres pertenecen a este desconocido linaje. Michael LeRoi es el actual portador de la máscara de la muerte, desde que Mama Nettie se la enterró en el pecho para convertirse en el nuevo Shadow Man. Una noche, la hechicera tuvo una premonición en forma de sueño en donde veía a 5 hombres malignos que eran resucitados para traer el Apocalipsis abriendo un portal entre ambos mundos. Mama Nettie le explica a Michael que él es el único que puede detener esta profecía antes de que se haga realidad, por lo que LeRroi toma su arma y se dirige al Deathside a confrontar su destino.

Mama Nettie



Una poderosísima hechicera Vudú que aunque aparentemente sólo tiene 20 años, en realidad tiene cientos de años, sólo que está ocupando el cuerpo de una mujer que se vio envuelta en la magia de esta hechicera. Ella le salvó el alma a Michael LeRoi, ya que antes era un zombie que servía a otro amo. Nettie le incrustó a Michael la Máscara de la Muerte para librarlo de su amo anterior, sin embargo, lo hizo su sirviente con una peculiaridad, lo convirtió en el amo del Deadside, en Shadow Man.

Jaunty

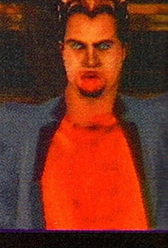


El es el asistente de Mama Nattie en el Deadside, gracias a un pequeño infortunio en el que la hechicera le prometió una vida nueva si se mantenía a su servicio. Jaunty es el guardián de las puertas del Deadside hasta que llegue Shadow Man. Su trabajo es el de esclarecer las dudas de Michael para que él cumpla con las recomendaciones de su protectora.

Dark Souls

Estas son todas las almas que son confinadas al Deadside y que por sus culpas o acciones, han sido encerradas en los Govis para que nadie pueda utilizarlas para el mal. Shadow Man puede utilizar la energía de dichas almas y encausarlas para si no eliminar a las criaturas del Deadside, mantenerlas alejadas del mundo del hombre.

Legion



El es la encarnación del mal y es conocido en varias culturas y religiones con muchos y diferentes nombres... Y le preguntó: ¿cuál es tu nombre? Y él le contestó: Mi nombre es Legión, Por Que Somos Muchos.

LAS AREAS

Al comenzar el juego, te encuentras en el mundo de los vivos donde tienes que visitar a Mama Nettie hasta su casa, sin embargo, debes de viajar por varios puntos entre el Deadside y el mundo de los vivos para poder evitar la profecía.

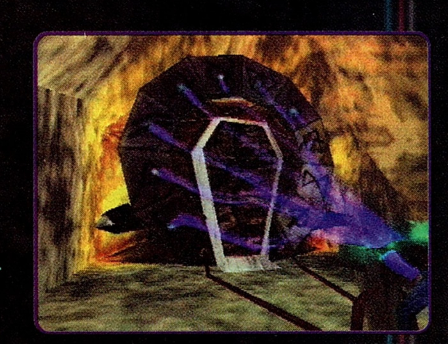
El Mundo de los Vivos

Por lo general regresas al mundo de los vivos para recibir algún consejo de Mama Nettie o para buscar algunas pequeñeces, sin embargo, no sólo debes recorrer Luisiana, también debes de ir a Londres, Chicago y finalmente a Texas, estos últimos tres es donde se encuentran los Cinco asesinos seriales que forman parte de la profecía. En cada localidad encontrarás diferentes objetos de gran importancia que te ayudarán a cumplir tus objetivos.

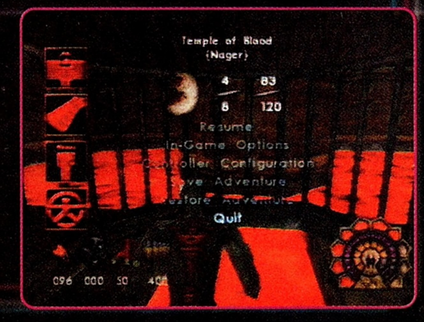


El Deadside

Este lúgubre lugar es un gigantesco laberinto en donde deberás de abrir las puertas de Ataúd con la fuerza que obtengas de las Almas Obscuras que encuentres. Además encontrarás distintos caminos hacia diferentes áreas donde deberás resolver acertijos y superar trampas, así como enfrentarte a muchos enemigos para obtener los objetos proféticos, al igual que las armas vudú.



Recuerda que cada vez que pones pausa, se desplegará una pequeña tabla en donde te indica cuántas Almas Oscuras has obtenido en el área en la que te encuentras, cuántas hay en total en esa área, cuántas Almas Oscuras has obtenido en total y cuántas hay en todo el juego, así te será más fácil saber en dónde te hace falta recolectar más Almas Oscuras, necesarias para abrir las puertas Ataúd.

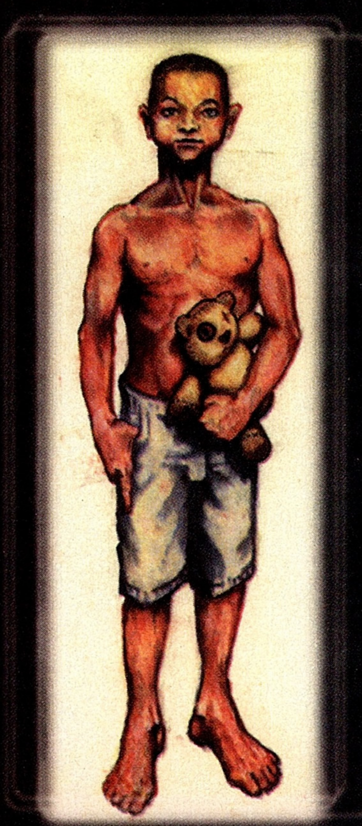


LOS ITEMS

Teddy Bear



Más que el hecho de ser un osito de peluche, este objeto es la remembranza del pasado de Michael LeRoi, ya que perteneció a su hermano muerto Luke, por lo que en realidad se ha convertido en el objeto más importante para Shadow Man. Con él podrá viajar hacia diferentes puntos del Deadside, así como al mundo de los vivos.



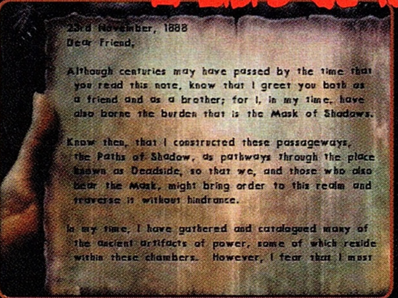
Loa

Estos objetos los encuentras desde el principio del juego, al juntar 100 de ellos, deberás de ir al Templo de la Vida para darlos como ofrenda a Loa y así ganar un poco más de espíritu.



OBJETOS PROFETICOS

El Libro de la Profecía

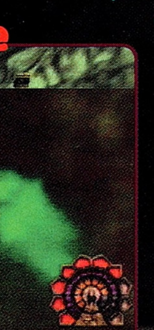


Más que nada, este libro te ayudará para encontrar el camino cuando pierdas el rumbo o simplemente no sepas qué hacer. Te recomendamos que prestes mucha atención a todo lo que dice, ya que es de vital importancia.

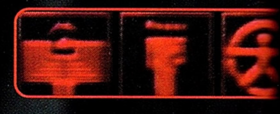


Este es un brazalete especial con el que Shadow Man podrá escalar por las cascadas de sangre (o incluso por pequeños chorros o manchas, el único requisito es que la sangre esté en movimiento) para alcanzar lugares inhóspitos.

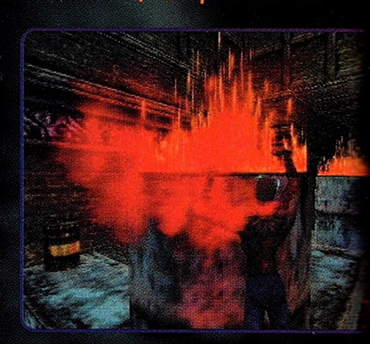
El Poigne



Los Gads



Estos son 3 diferentes tatuajes que le permitirán a Shadow Man resistir o aguantar distintos tipos de barreras de fuego, sin embargo deberá pasar las pruebas de los templos para ganárselos. Toucher (Templo del Fuego): Con este tatuaje, Shadow Man podrá tocar el fuego sin que lo dañe. Marcher (Templo de la Profecía): Con este tatuaje, nuestro héroe podrá caminar sobre carbones incandescentes sin perder nada de energía. Nager (Templo de la Sangre): El último tatuaje profético con el que Shadow Man podrá nadar en lava activa, sin que le pase absolutamente nada.



ARMAS VUDU

Baton

La mítica lanza corta, que arroja los cráneos vudú para causar daños en los oponentes, además carga las flamas del espíritu y puedes transportarla. Utilizándola sobre ciertos santuarios, podrás transportarte a otros puntos del mapa.



Flambeau

Con este cetro, podrás quemar a tus enemigos con la más poderosa flama vudú. Además podrás abrir otras secciones del mapa para encontrar objetos ocultos. Y como extra, cuando cargas el cetro en la mano, como si fuera una antorcha, te provee de una luz algo tenue pero suficiente como para ver en áreas demasiado obscuras.



Marteau

Este artefacto es una mandíbula vudú que emite sonidos que dañan a tus contrincantes actuando como un misil teledirigido, pero su principal función es la de activar los tambores vudús para abrir ciertas puertas cercanas a la ubicación de los tambores.





OBJETOS DEL MUNDO DEL HOMBRE

Linterna

Este objeto es muy útil para iluminar tu camino en zonas bastante obscuras. Aunque para el momento en el que la encuentras, ya cuentas con el Flambeau, la Linterna alumbra mucho mejor que cualquier antorcha por muy mística que ésta sea, además de que no te gasta nada de vudú.



Prision Key Card



Para lo único que te sirve esta llave es para abrirte paso cuando vayas en busca del último de los Cinco, el Lizard King, de hecho la encontrarás hasta que entres en sus dominios, sin embargo, gracias a ella podrás encontrar objetos bastante interesantes buscando y metiéndote hasta la cocina.

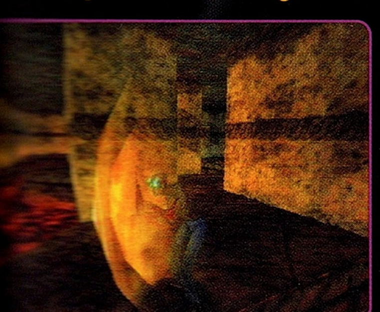
Calabash

Este es un pequeño artefacto con el que Shadow Man puede canalizar el vudú y causar una explosión lo bastante potente como para abrir sellos mágicos o destruir enemigos que representen un hueso duro de roer.



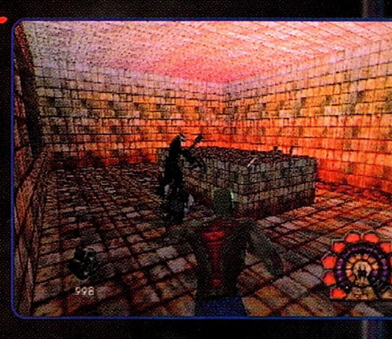
Enseigne

Este pequeño escudo canaliza la energía vudú para crear un gran campo de fuerza y proteger a Shadow Man de cualquier ataque.
Si lo utilizas sabiamente, puede ser una protección muy efectiva.



OBJETOS DEL ASILO

Violator



En este gran laberinto que es el Asilo, encontrarás objetos muy útiles como lo es esta arma, que por cierto es bastante efectiva y aunque necesitas encontrar balas para poder utilizar todo su poder, no temas en gastártelas, ya que en varios lugares podrás encontrar cartuchos para recargarla.

Acumulator



Esta es una gran llave con la cual podrás obtener el Violator que se encuentra en el Playroom.

Engineer's Key

Esta es una llave creada exclusivamente para utilizarse dentro del Asilo, con ella podrás abrirte paso por este enorme laberinto.



Retractor

Este objeto es lo único que necesitas para activar los portales que se encuentran inactivos dentro de Cathedral of Pain, úsalos en los cuerpos que están colgados para ir en busca del resto de los Cinco.



MOVIMIENTOS



Michael LeRoi y Shadow Man tienen movimientos bastante similares, la única diferencia es que Michael es un mortal, por lo que caer en un gran precipicio puede causarle la muerte. Michael también puede nadar, pero sólo se puede sumergir por un tiempo limitado gracias a que necesita respirar para poder vivir, al contrario de Shadow Man ya que él ya está muerto, por lo que puede caer de una gran altura sin obtener ninguna señal de daño e incluso puede sumergirse en el agua por el tiempo que desee.



Dejando presionado el botón R, podrás caminar lateralmente, incluso dar pequeños brincos o giros presionando el botón A o el botón C-Abajo respectivamente. También te sirve para enfocar a un enemigo mientras lo atacas o haces cualquier movimiento para esquivar los contraataques sin perder el tipo de vista, muy al estilo de Link en Zelda 64.



Una de las mejores opciones que tiene este título, es que él puede utilizar armas y objetos en cualquiera de sus dos manos, por si te acomodas a utilizar cualquiera de las armas ya sea en el botón B o en el botón Z. Recuerda que para subir hacia una superficie alta, Michael debe de utilizar por lo menos una mano, ya que si tiene ambas manos ocupadas no podrá escalar, al igual que para desplazarse a lo largo de la orilla de un precipicio o para avanzar por una cuerda, debe de tener ambas manos libres.

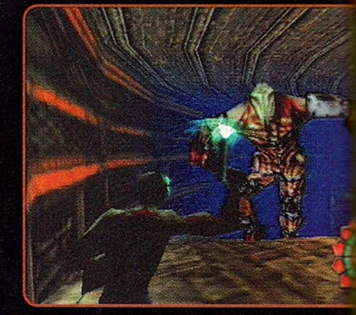
Utilizando el botón C-Arriba puedes ver desde los ojos de nuestro héroe para realizar un tiro más certero.



Al utilizar la Shadow Gun cuando has obtenido algún nivel al encontrar varias Almas Oscuras, podrás cargar el arma para lanzar ataques más fuertes.

La mayoría de los switches que debes activar para abrir puertas o accionar mecanismos los podrás activar con sólo presionar el botón C-Izquierda, sin embargo para activar algunos otros (por lo general dentro del Asilo) necesitarás objetos especiales.

Estos son los movimientos básicos que necesitas saber, pero siempre debes fijarte bien en el entorno y las estructuras, para saber cómo proseguir o alcanzar lugares que aparentemente es imposible de llegar a ellos.



La primera recomendación que te damos es que siempre tengas a la mano el pequeño mapa que viene incluido con el cartucho, ya que es una gran ayuda para que en dado caso que te pierdas, obtengas una buena referencia de en dónde estás y hacia dónde debes dirigirte y básicamente qué es lo que puedes o debes encontrar.

La segunda es que si no te habías comprado el Expansion Pak por uno u otro motivo, créenos que este juego es la razón perfecta, ya que aunque lo puedes jugar sin este aditamento, el frame rate se siente algo lento y no se ve tan bien definido como cuando lo usas.

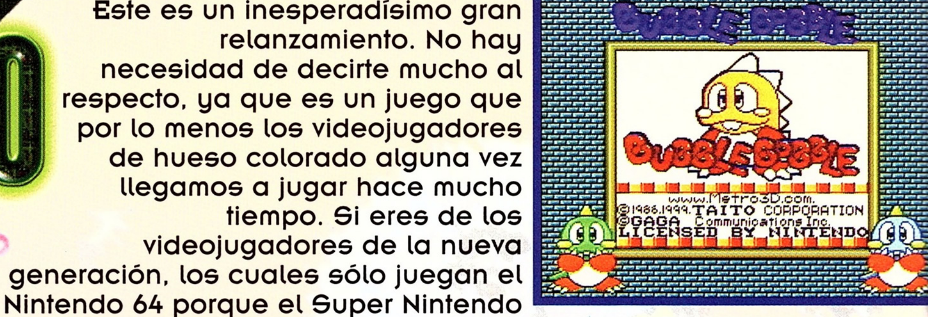
La tercera y última es que de preferencia no lo juegues cuando te encuentres absolutamente solo, ya que la ambientación te hace escuchar ruidos extraños...

Como has podido ver en la historia y en las imágenes, este juego tiene un contenido bastante fuerte, sin embargo ya era hora de que Nintendo se viera más accesible a hacia las audiencias de criterio más amplio y dejara un poco los juegos color de rosa. Como última recomendación, te podemos decir que si eres uno de los fanáticos que espera ansiosamente que ya salga el Resident Evil 2, este juego representa una excelente opción para que te entretengas un muy buen rato, bueno, éste no tiene zombies ni mutantes, pero las criaturas del Deadside, no tienen nada que pedir a cambio.

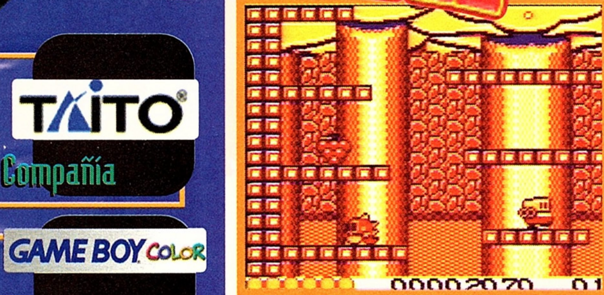

Nintendo®

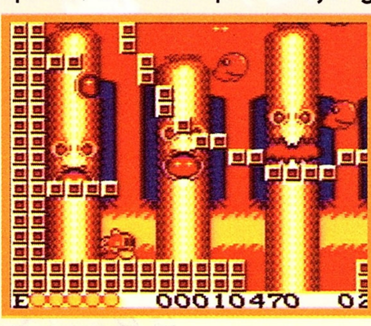

INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT™

CLASSIC BUBBLE BOBBLE



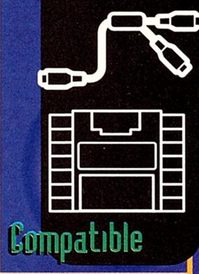
Este es un inesperadísimo gran relanzamiento. No hay necesidad de decirte mucho al respecto, ya que es un juego que por lo menos los videojugadores de hueso colorado alguna vez llegamos a jugar hace mucho tiempo. Si eres de los videojugadores de la nueva generación, los cuales sólo juegan el Nintendo 64 porque el Super Nintendo se les hace de lo más rústico, entonces debes por lo menos probar este juegazo, no por nada los jugadores de antaño lo recordamos con gran afecto.





Te has de estar preguntando ¿pero para qué molestarme en jugar un juego tan arcaico? Sí, en efecto, el concepto del juego se realizó hace ya varios años, sin embargo, gracias a su sencillez y las gráficas, se hizo bastante popular desde su fecha de lanzamiento en 1986 en las arcadias.

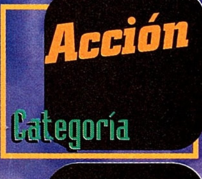
En 1988 se lanzó para el NES (sí, la caja gris con cartuchotes que nadie le hace caso aunque lo estén rematando en los tianguis) y causó una gran sensación, ya que el juego era prácticamente igual al de las arcadias, inclusive también era para 2 jugadores simultáneos (tal vez por eso llegó a ser todo un Hit, en ese entonces había muy pocos juegos que eran dobles). Pero bueno, no estamos hablando de ninguna de esas translaciones, si no, este reportaje sería un Museo y no un A Fondo ¿cierto? así que pasemos a lo bueno.







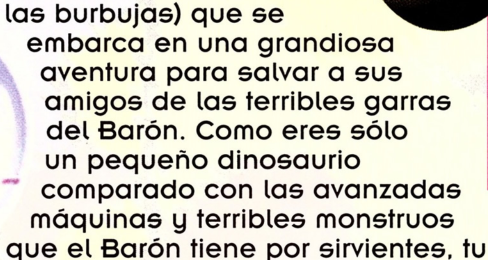
8 megabit
Memoria



Otoño 1999
Fecha de Salida

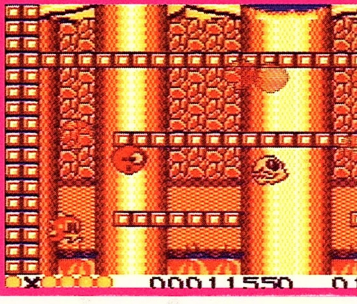
Historia





Tú eres un pequeño dinosaurio algo somnoliento y burbujeante (por no decir baboso, por lo de las burbujas) que se embarca en una grandiosa aventura para salvar a sus amigos de las terribles garras del Barón. Como eres sólo un pequeño dinosaurio comparado con las avanzadas máquinas y terribles monstruos que el Barón tiene por sirvientes, tu única opción es la de encerrarlos en burbujas para dejarlos totalmente atrapados y sin forma de defenderse, así podrás aplastarlos fácilmente sin que te afecten en lo más mínimo. Una vez que eliminas a algún enemigo, éste se transformará en frutas o tesoros que podrás recolectar para ganar más puntos. ¡Ah! pero debes de tener cuidado, ya que después de unos momentos en los que el enemigo se encuentra atrapado en una burbuja, obtendrá la fuerza suficiente como para romper la burbuja y salir bastante enojado, tanto, que se moverá más rápido para capturarte e impedir que rescates a tus amigos.

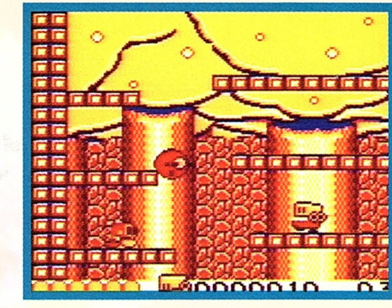


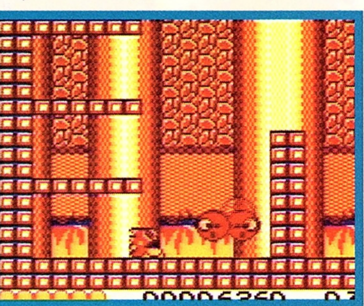




Temática del Juego

El juego cuenta con aproximadamente 100 diferentes niveles en donde deberás superar todos los obstáculos para llegar a cada uno de los jefes, al llegar al nivel 25 te enfrentarás contra Cream, uno de los más fieles servidores del Barón. Al llegar al nivel 50 deberás vencer a Jam, uno más de los secuases del Barón. Cuando llegues al 75 confrontarás a Chocco, uno de los guerreros más temidos del escuadrón del Barón. Al llegar al último nivel te enfrentarás cara a cara con Grumple Grommt, pero para esto, antes deberás de haber recolectado los objetos especiales que te hayan dado los jefes anteriores, ya que si no los llevas no podrás combatir a la mano derecha del Barón ni rescatar a tus amigos.





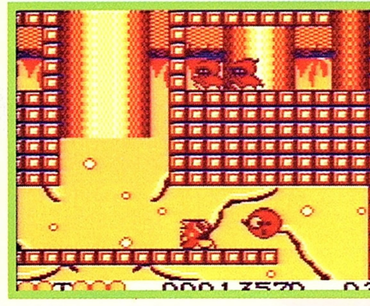


Taito™ and Bubble Bobble™ are trademarks of Taito Corporation.

Una de las grandes ventajas con las que cuenta este título es que tiene password, por lo que no debes preocuparte si las baterías de tu Game Boy ya están bajas, siempre y cuando recuerdes apuntar el password. Como puedes ver es un juego bastante sencillo pero lleno de acción, aventura y sobre todo, de burbujas. Esperamos que disfrutes este título tanto como nosotros lo hemos hecho a lo largo de los años que hemos jugado y rejugado este apasionante clásico. Lamentamos mucho que las fotografías hayan salido en sepias, pero los prototipos aún no estaban listos para jugarse en el Game Boy Color, sin embargo, es bueno que al menos nos manden algo para que no se vea tan vacío nuestro reportaje (o como se dice, a caballo regalado no se le ve el colmillo).











previo

Mario Golf GB

Definitivamente uno de los juegos que más sensación causó en Japón este año (además de los títulos de Pokémon) fue Mario Golf 64. Debido a esto, allá salió la versión para Game Boy, la cual lleva por título, ¿Adivinas? ¡Claro! Mario Golf GB. Bueno, pues, como ya lo habíamos mencionado, este juego, que está siendo programado tambié por Camelot, lo traerá Nintendo a América. Ahorita vamos a echarle un ojo al previo, pero antes déjanos decirte que hay algo especial de este cartucho y que hasta ahora no sabemos nada... sigue leyendo.

Aparentemente Mario Golf GB es una mera adaptación del título de N64, pero no es así.

Aunque el concepto es el mismo (Golf), tiene muchas cosas únicas que lo hacen diferente a aquel juego y en lo primero que podemos ver esto es en los personajes, ya que son nuevos, pero por ahí aparecen los ya conocidos, como Mario y Luigi, además de Wario, que es un personaje secreto... bueno, era, hasta ahorita que ya lo revelamos.

Nintendo
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE E
Clasificación

Desarrollado por Camelot

8 megabit
Memoria

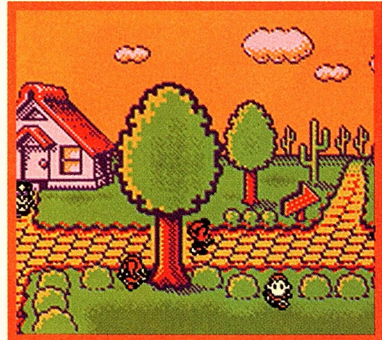
Deportes Golf
Categoría

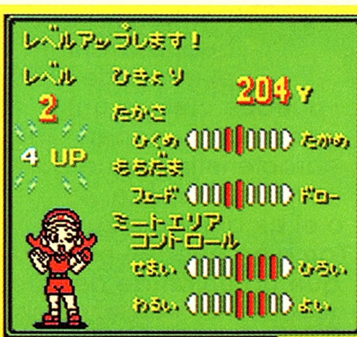
Octubre 1999
Fecha de Salida

Pero, ¿Qué es lo que hace diferente a este juego aparte de los personajes? Ya alguna vez lo habíamos mencionado en la sección Extra... así que ya sabes... bueno, si no sabes, te lo diremos aquí. En MGGB hay varios modos de juego, pero el principal es de RPG. Este modo es muy interesante, ya que comienzas con un personaje con un nivel muy bajo en un club de golf. Conforme vas avanzando, te encontrarás con muchos golfistas profesionales que tratarán de guiarte con consejos útiles. También habrá otros que te pongan entrenamientos difíciles para prepararte para algún torneo.

Todo esto del RPG no creas que es sencillo o que está de relleno, pues es el modo principal del juego. Estarás en un mapa y tendrás que recorrer varios campos de golf y conociendo a nuevos golfistas, algunos amigos y otros enemigos, para ir incrementando tu nivel, como en cualquier otro RPG, pero con algunas variantes, pues aquí no pelearás por pantallas o utilizarás ítems, simplemente jugarás golf normalmente.







Cuando entres a los torneos, dependiendo en la posición en la que termines te darán puntos, los cuales podrás administrar para aumentar tu nivel y tu experiencia, para que poco a poco mejores tus habilidades y puedas hacer un mejor papel.



Como puedes ver en las fotos, los gráficos tienen gran definición e incluso, al igual que otros juegos que están saliendo, superan a las del NES de antaño. Obviamente, la calidad de imagen sólo se aprecia en el GBC y por esa razón MGGB es exclusivo de este sistema.







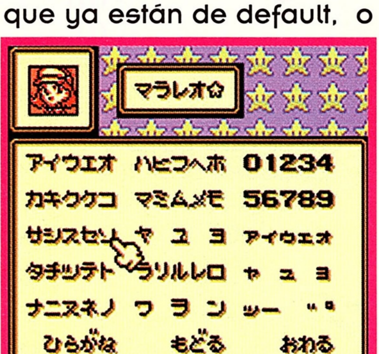




Para comenzar una buena aventura en el modo de historia, puedes crear a un personaje y ponerle las características que quieras, como su nombre, su rostro o si es diestro o zurdo. También puedes elegir a los que ya están de default, o sea a los personajes nuevos de los que te estamos hablando y ellos son Kid, el niñito con gorra; Sherry, la niñita de colitas; Joe, el "junior" de los lentes obscuros; y Azalea, la chica con la visera. Al principio tendrán habilidades predeterminadas, pero conforme avances en el RPG, cambiarán a tu gusto.







Claro que hay varios modos de juego, aunque no están todos los de MG64. Aquí te encuentras con Matchplay, Tournament, Training y Strocke. Cada una tiene sus diferentes características y para diversos gustos.









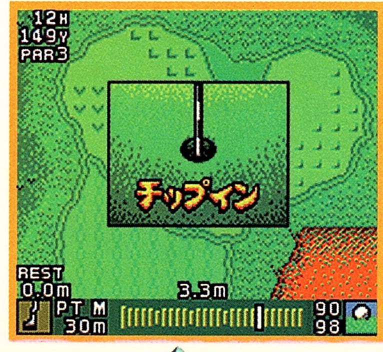




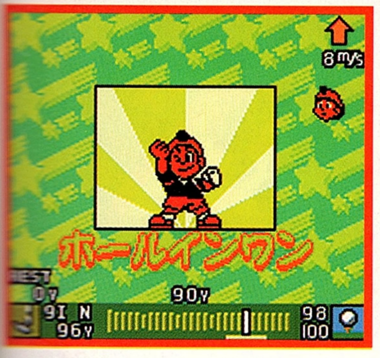
También aquí tienes una barrita para que al momento de tirar, determines la fuerza del disparo y el "chanfle" (o sea, el efecto) de la bola. De igual forma puedes hacer un Niceshot si, con un buen "timing", logras detener el medidor en los dos extremos de la barra. Y si usas Power en tu tiro, no se te gastará (recuerda que tus Power están limitados a seis).



Hay jugadas de esas que te hacen sudar, como el momento de tirar con el Potter, cuando ya estás cerca del hoyo, o cuando haces un Chip In, que es cuando tiras de lejos o muy fuerte, golpea la bandera y entra. Todo con los BGM son similares a los de MG64, pero adaptados a las capacidades sonoras del GBC.









Desde luego que no podía faltar el Hole in One, la jugada que todos los golfistas sueñan con realizar. Aunque claro, también están los Birdie, Eagle y Albatross, entre más veces logres hacer todas estas jugadas, va a ser más fácil que consigas el primer lugar en los torneos y así consigas más experiencia.



Los campos en donde puedes jugar no son muchos, pero poco a poco los deberás abrir conforme ganas juegos.



Como ves, esta versión tiene cosas exclusivas, pues además del modo de RPG, también tiene otras opciones extras, como un diccionario en donde te explican todas las terminologías del golf, como Biridie, Albatross, Fairway o Rough. Esto es una buena opción para los que no tenemos la menor idea de este deporte.

Mario Golf GB más que ser una "traslación" demasiado buena, es un título único y lleno de innovaciones. En próximas ediciones hablaremos más de él. Ahora bien, hablemos de lo interesante de este concepto. Ya habíamos dicho en algún número anterior, que Mario Golf GB (no el Mario Gof viejito, como pensamos alguna vez) iba a ser compatible con MG64, pero no sabíamos cómo. Ahora ya sabemos; una vez que ya hayas incrementado el nivel de alguno de los personajes en el GB, gracias al Transfer Pak, podrás utilizarlo en MG64. Esto definitivamente es una excelente noticia para quienes gustaron del juego de N64, pues habrá cosas nuevas y diferentes con la llegada del título de GB, sin embargo, hasta el cierre de este número, hay muchas interrogantes, pues quizá el Transfer Pak aparezca hasta Marzo del 2000 con la salida de Pokémon Stadium. Por el momento, es un hecho que este concepto ya se vio en Japón y el resultado fue que ambas versiones combinadas con el TP fueron un éxito rotundo. Es seguro que pronto veamos esto en América, con Pokémon Stadium, Mario Golf, Dai Katana y Perfect Dark.







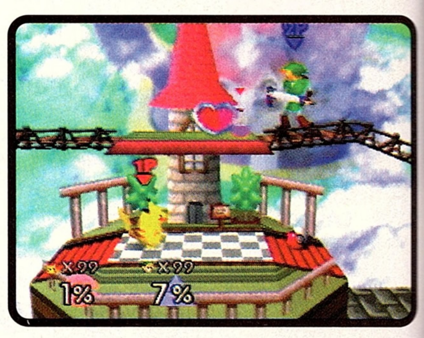
¿Cómo puedo tener acceso al ítem Switch en **Super Smash Brothers?**

Antonio Arias Hernández

Pues el ítem Switch es bastante sencillo de sacar, sólo debes empezar un juego en Vs Mode con cualquier personaje, pero seleccionando 99 Stocks, una vez que te salgas de ahí (no es necesario que peleen las 99) cada vez que entres a VS tendrás el ítem Switch.







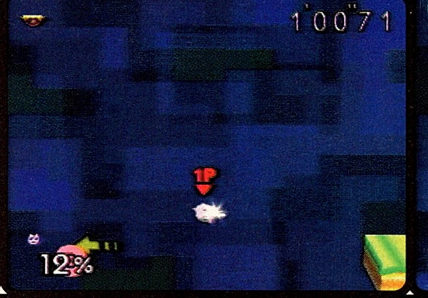
¿Cómo paso el Bonus 2 de Jigglypuff?

Erick López Márquez
Alfredo Arvizu Lujo

Este es un Bonus bastante desesperante, incluso nosotros estuvimos enojándonos con él. Sólo veremos las plataformas que cuestan más trabajo, primero para atinarle a esta plataforma, sólo quédate en un lugar donde salga y espera para que sola salga debajo de ti. Luego vamos con las que merecen el premio a la desesperación, sólo ten clama y salta cuando hayan pasado las ruedas que te rebotan. Por último, la manera de llegar a la plataforma que está hasta abajo es con un salto doble, después aprieta el botón B y luego otra vez el salto y así sucesivamente hasta llegar, no te preocupes si no llegas a la primera, es cuestión de práctica.







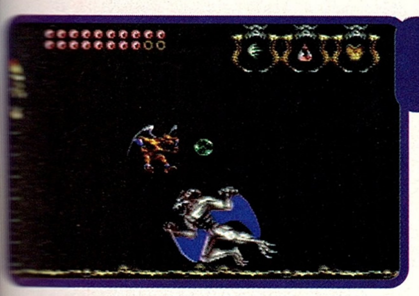


¿Cuántos finales tiene **Demon's Crest**?

Ernesto Covarrubias Díaz



Este gran juego tiene cuatro finales diferentes, depende del número de ítems que tengas y de los mundos que tengas abiertos será el final.



Final 1:

Ve al mundo IV y consigue la pieza de la cresta de fuego llamada Claw; al salir al mapa verás un área sin número, ahí peleas contra Phalnx en su primera forma.

Final 2:

Necesitas la cresta del Aire y tener los mundos V y VI abiertos, colecta los ítems que estén visibles y dirígete con Phalanx para que luches con sus dos primeras formas.

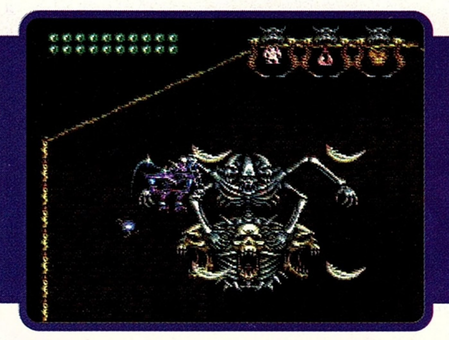
Final 3:

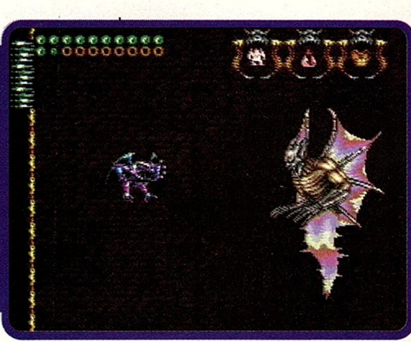
Si tienes todos los mundos abiertos y te falta un ítem (la cresta del cielo por supuesto) entonces podrás pelear contra las tres formas de Phalanx para obtener el tercer final.

Final 4:

Ahora, con el Password que te dan cuando pasa todo el tercer final, podrás ir con el Dark Demon para obtener el mejor final.





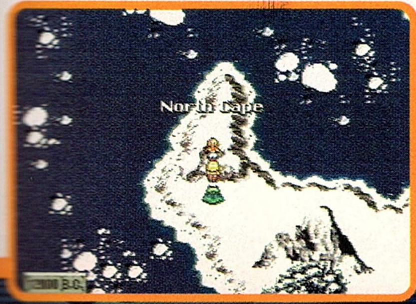


¿Dónde encuentro a Magus?

Claudio Ulises Domíguez



No hay mucha ciencia en ello, después del desastre de Zeal y de que recuperes el Epoch de las garras de Dalton, ve a North Cape, que se ubica arriba de Commons en 12.000 B.C. Allí Magus estará esperándote, él te retará a pelear, depende de ti si lo haces o no. Si lo vences, no estará en tu equipo y si no peleas, se unirá a ti.

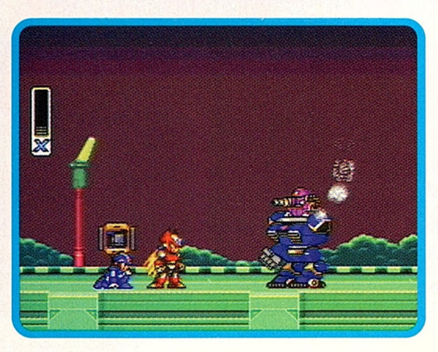






¿Sigma es el padre de Zero?

Fermín Osorio A la Torre





Tal vez esta pregunta les parezca un poco fácil o muy simple para los videojugadores más veteranos, pero nuestro deber es siempre contestar lo que más podamos y todas las dudas de nuestros lectores. Además, si juegas sin haber leído el instructivo, no sabrías quién o de dónde salió Zero ni Sigma ni porqué Zero es más poderoso que X al principio.





Bueno, la cosa está así: El Doctor Light construyó a X, el primero de los robots con la innovaciones de pensar, sentir y tomar sus propias decisiones; pero para que los sistemas de este robot tan especial quedaran sin error alguno, tuvo que dejarlo "probando" durante treinta años. No es necesario de decir que no vivió para ver el término de la rehabilitación de X, el doctor Cain lo encontró y estudiando los libros del Dr. Light, creó una nueva raza de robots llamados reploids, pero como no tuvieron el mismo tiempo que X para que quedaran perfectos, iniciaron una guerra en contra de los humanos, comandados por Sigma, un reploid que había sido enviado a detener a los robots malos. El nuevo líder de los Maverick Hunters fue entonces Zero, quien es un poco más perfecto. X al saber que Zero iría tras Sigma, decidió acompañarlo pero todavía no estaba listo por lo que Zero tuvo que salvarle su vida de titanio varias veces, Zero murió por salvarlo de Vile y en el segundo juego X logra reconstruirlo, pero Sigma construye un Zero falso, Zero lo destruye y X logra vencer a Sigma una vez más; desde ese entonces Zero le trae ganas a Sigma, se puede decir que son de la misma raza, pero rivales a muerte. Esto lo veremos con más calma en el Museo de Mega Man X.

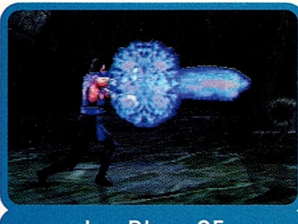
¿Cómo hago los poderes de Sub Zero?

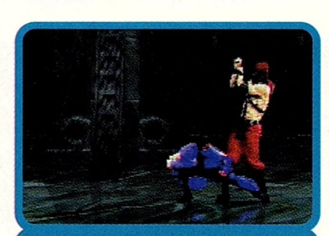
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO

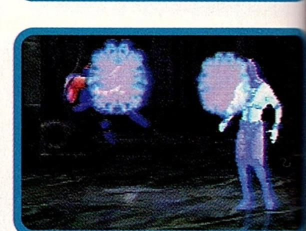
Pues lo primero que necesitas es experiencia; al conectar combos y eliminar enemigos, vas obteniéndola. Te vamos a dar los puntos que necesitas para realizar cada poder.

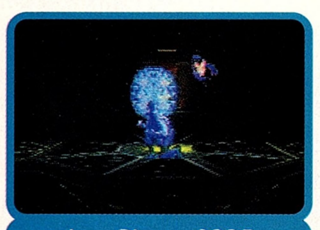

Polar Blast: 7360

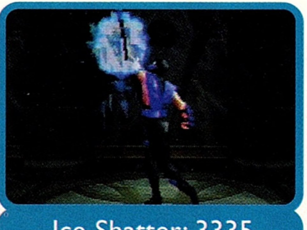

Ice Blast: 85

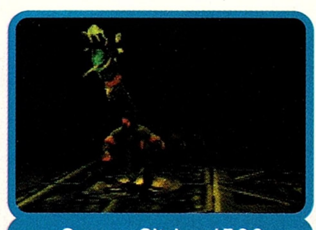

Slide: 255


Directional Ice Blast: 850


Air Ice Blast: 1420


Ice Clone: 2335


Ice Shatter: 3335


Super Slide: 4500

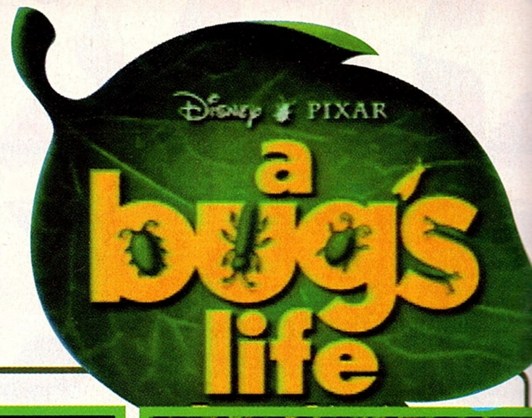

Freeze On Contact: 6000

Luis Fernando Martínez M.

TODA LA DIVERSION DE LA JUNGLA AL ALCANCE DE TUS MANOS...







Aunque este es ya de por sí un juego sencillo, a continuación tenemos un código para ayudarle a quien no lo haya terminado (si es que hay alguien que lo haya jugado y no lo ha podido terminar).



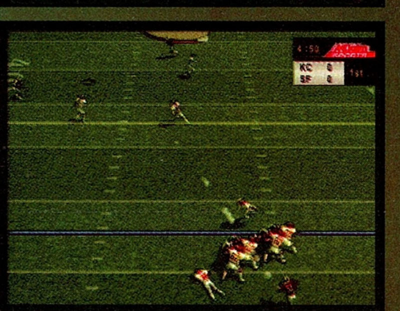
Selección de nivel

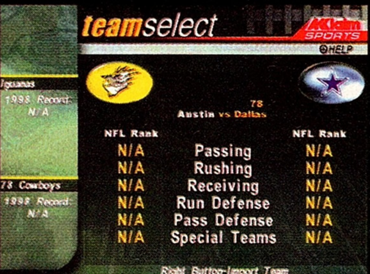
Para poder elegir escena, ve a la pantalla principal y ahí ve a "Ant Hill" (el primer nivel) y presiona y mantén **Z** y los cuatro botones de la unidad **C** y después presiona **R**. Si lo haces bien aparecerá una flecha en la parte de abajo de la pantalla con la que podrás seleccionar el nivel en el que quieres comenzar a jugar.

NFL QUARTERBACK CLUB™ 2000

Código	Efecto
MRSHMLLW	Los jugadores se vuelven gigantes.
HSPTL	Es más fácil que se lastimen tus jugadores.
PWRPYLNS	Super Pylons.
BGMNY	Echan el volado con una monedota.
BCHBLL	La pelota es gigante.
STCKYBLL	No hay "fumbles" (Bola suelta).
FRRSTGMP	Cámara lenta.
DBLDWNS	8 "downs" (oportunidades).
XTRTMS	Equipos extras.
BTTRFNGRS	Siempre hay "fumble" (Buela suelta).
HSNFR	¡He's on fire!
FLBBR	Flubber football.
RGBY	Modo de Rugby.
TTHPCK	Toothpick.
RCQTBLL	Raquetball.
SLPNSLD	Slip y Slide.











Con el siguiente código podrás obtener todos los coches GT2 (y todos los equipos) desde el principio. Para lograrlo necesitas hacer lo siguiente: Entra a cualquiera de las pantallas de "Teams, Event Select, Save Game o Main Menu". En cualquiera de esas pantallas, ejecuta la siguiente secuencia en el control número 2:





Z, Derecha, Z, Z, Z, B, C Abajo, A, Derecha, Start.

A diferencia de otros trucos, no oirás nada si lo ejecutas bien, pero al momento de seleccionar estos coches, ya estarán disponibles. Nota lo que está en negritas en la secuencia se ejecuta en el control pad.

Hace unos cuantos ejemplares hablamos del juego MK4 y dimos algunos códigos para este título. Esos no son todos los que existen y ahora tenemos los códigos que hicieron falta en aquella ocasión, además de los que ya publicamos para que tengas tu lista completa. Recuerda que estos códigos se ponen en la pantalla previa a una pelea. Generalmente tienes suficiente tiempo para introducirlos, pero hay algunos en los que debes hacerlo rápido.



 **CPU Quarter Power**

 **Human Quarter Power**

 **CPU Half Power**

 **Human Half Power**

 **Dark Kombat**

 **Throwing Disable**

 **Blocking Disable**

 **Psycho Kombat**

 **RandperKombat**

 **No Powerbars**

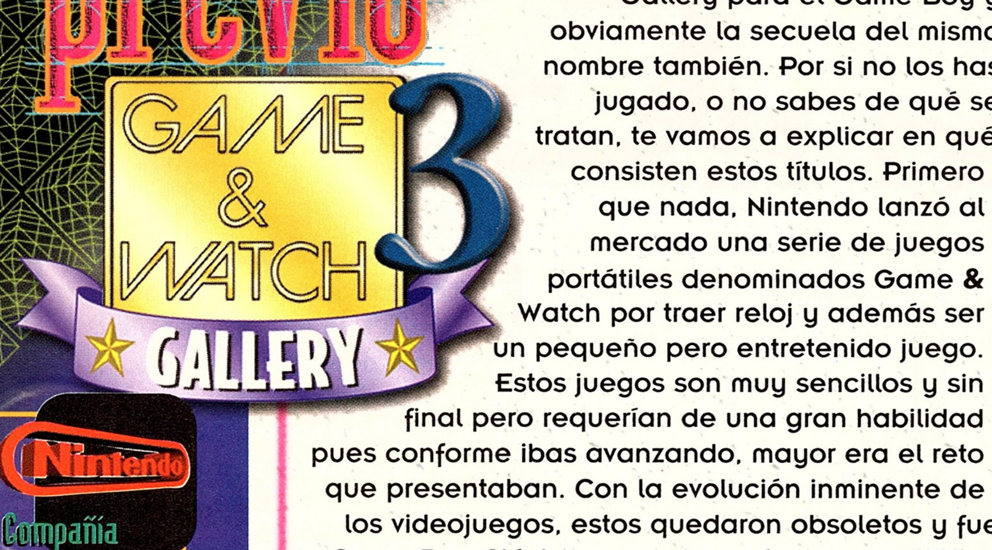
 **Fight Reptile**

 **Unlimited Run**

 **Play as Reptile**

Recuerda que al utilizar el código de "Play as Reptile" tienes que dejarte perder o resetear el juego para regresar a la pantalla de selección personaje y así poder usar a Reptile.





Uno de los juegos que más nos han entretenido es el Game & Watch Gallery para el Game Boy y obviamente la secuela del mismo nombre también. Por si no los has jugado, o no sabes de qué se tratan, te vamos a explicar en qué consisten estos títulos. Primero que nada, Nintendo lanzó al mercado una serie de juegos portátiles denominados Game & Watch por traer reloj y además ser un pequeño pero entretenido juego. Estos juegos son muy sencillos y sin final pero requerían de una gran habilidad pues conforme ibas avanzando, mayor era el reto que presentaban. Con la evolución inminente de los videojuegos, estos quedaron obsoletos y fueron reemplazados con el Game Boy Clásico; por esta razón son muy difíciles de conseguir, pues ya no están a la venta en ninguna parte, salvo los tianguis o con coleccionistas.

Nintendo
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE
Clasificación

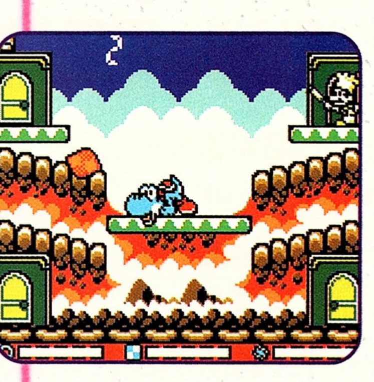
Desarrollado por
Nintendo





Diciembre 1999
Fecha de Salida

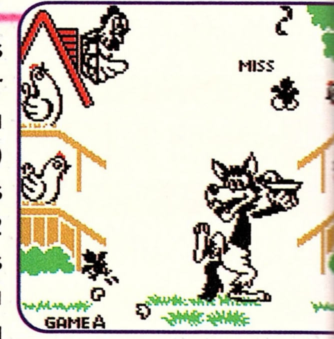
Nintendo comprendió el valor de estos juegos y por eso lanzó los dos Game & Watch Gallery, los cuales contienen algunos de los juegos más divertidos de esta serie y los puedes jugar con los gráficos originales en blanco y negro o bien, en una nueva versión con los personajes favoritos de la familia de Mario Bros., con pequeños cambios afectos a los personajes. Ahora toca el turno a Game & Watch Gallery 3, que aún no llega a nuestro país.



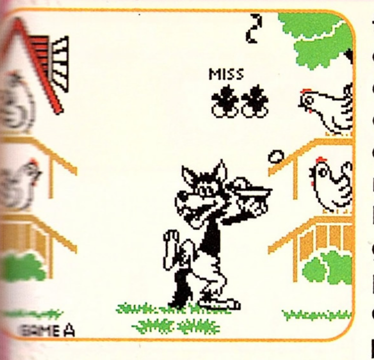
En él encontraremos otros juegos clásicos, pero con las facultades del Game Boy Color, por lo que son bastante buenos y además se ven mucho mejor que los anteriores.

Lo gracioso es que el juego en sí es muy sencillo y muy apropiado para los videojugadores más jóvenes o principiantes, ya que no tiene muchas opciones o modos de juego como para que se hagan bolas.

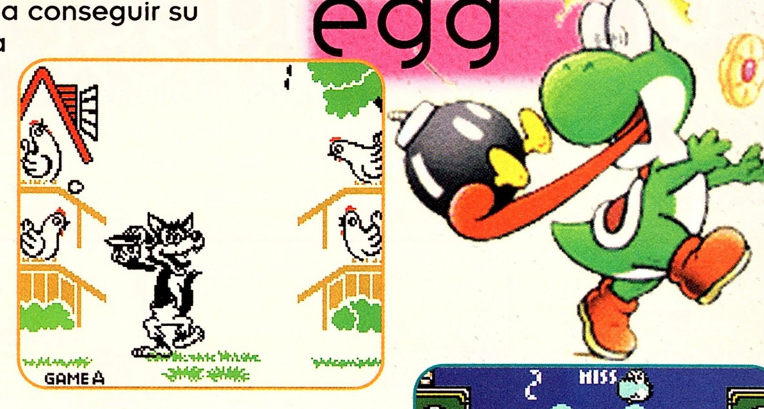




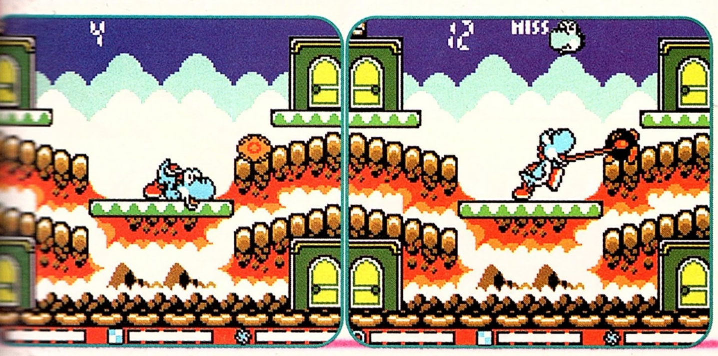
Puedes accesar (como ya mencionamos) a los juegos en sus 2 diferentes formas, la clásica y la nueva. Vamos a checar cada uno de estos divertidos juegos en sus dos versiones, recuerda que no tienen nada que ver los cambios de personajes ni de escenario, el objetivo del juego es el mismo así como la movilidad



En su versión original, debes ayudar al lobo a conseguir su desayuno, para ello no debes dejar que ninguno de los huevos que las gallinas van poniendo caiga al suelo, pues perderás una vida. El lobo se mantiene en su sitio y lo que debes mover es la canasta.

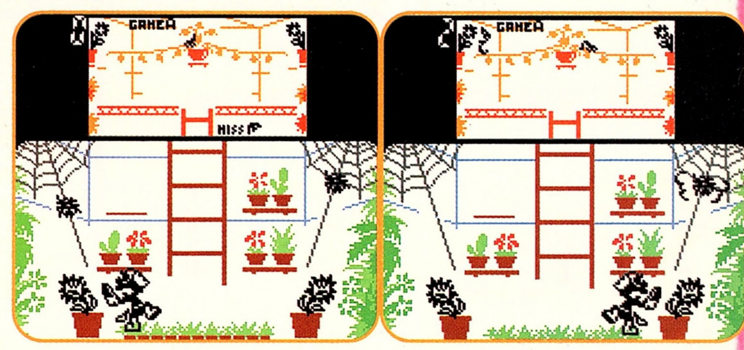


Por otro lado, en la nueva versión, Yoshi debe comerse todas la galletas que Mario hornea, pero no debe dejar que caigan al fuego. De vez en cuando, una bomba sale en lugar de una galleta y si la comes, Yoshi perderá una vida, debes estar alerta a lo que comes.



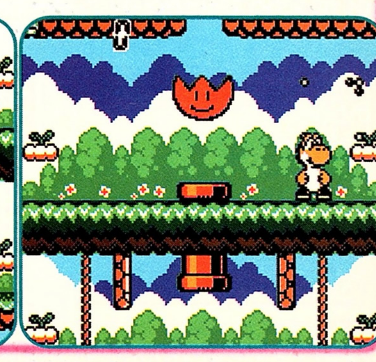


Este juego está bastante bueno, aquí tu deber será ayudar al jardinero a cuidar las plantas del invernadero deshaciéndose de los molestos bichos, gusanos y alimañas. Aquí utilizas el Pad para moverte, con B cambias la pantalla grande de arriba hacia abajo y viceversa y con A disparas el rociador de insecticida.



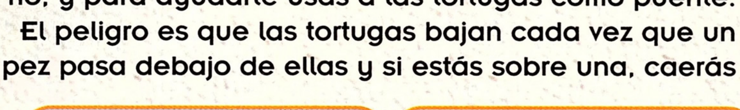
Nuevamente controlas a Yoshi en la versión mejorada. Yoshi debe cuidar también las plantas, sólo que de los Shy Guys y de unos micos bastante burlones. Para lograrlo escupe ¿semillas? ¿trocitos de comida?, bueno la cosa es que algo les escupe. Como plus van apareciendo unos melones que cuando juntas varios, puedes escupir fuego aunque es casi lo mismo, pero detiene por más tiempo a los enemigos. Aquí no cambias la pantalla con B.



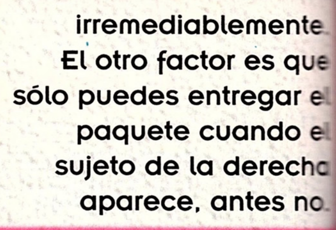


turtle bridge

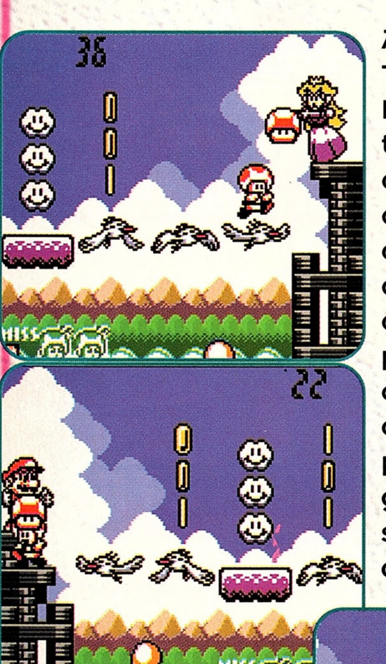
Tu misión es simple, debes entregar unos paquetes de un lado al otro del río, y para ayudarte usas a las tortugas como puente. El peligro es que las tortugas bajan cada vez que un pez pasa debajo de ellas y si estás sobre una, caerás



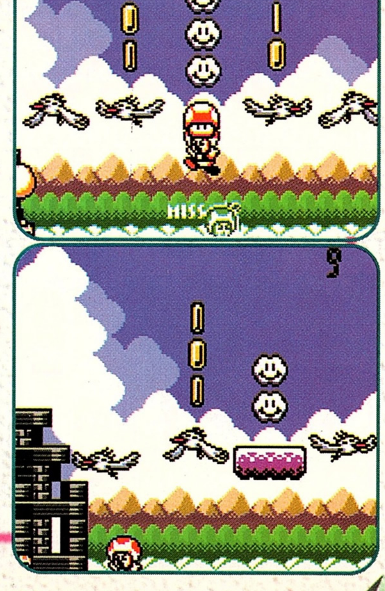




irremediablemente. El otro factor es que sólo puedes entregar el paquete cuando el sujeto de la derecha aparece, antes no.



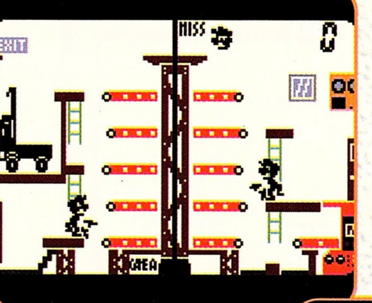
Ahora le toca a Toad llevar hongos de una torre del castillo a la otra, Mario le da un hongo y él debe entregarlo a la princesa sólo que esta vez son pájaros en lugar de tortugas los cuales bajan para tronar los globos que suben. Como reto adicional, hay tres nubes sobre un bloque (enmedio de la escena), el bloque se cae si permaneces sobre él mucho tiempo y las nubes te sirven para alcanzar unas monedas; las monedas valen un punto del marcador y el hongo vale seis puntos.



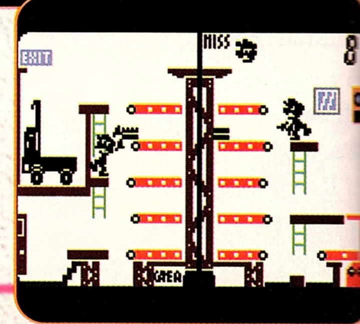
Mario bros.



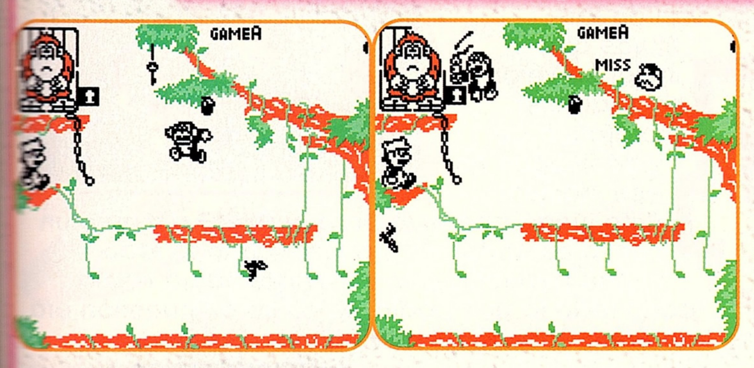
Aquí dos sujetos están encargados de paquetes (aunque parecen refrescos) que deben subir al camión, pero no es tan fácil como parece, pues deben pasárselos por medio de bandas sinfín y obviamente, no deben de tirar ninguno. Lo bueno de este juego es que con los botnes A y B subes y bajas al personaje de la derecha y con arriba y abajo en el Pad, controlas al de la izquierda. Lo chistoso es cuando uno de los dos deja caer un paquete, es



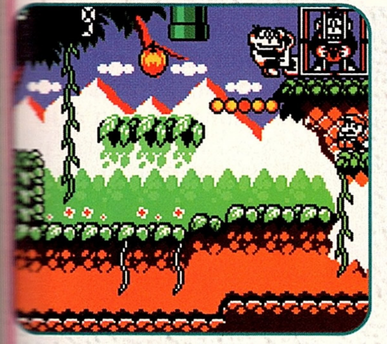
regañado por su jefe y cuando llenan un camión se toman un descanso, para ser otra vez regañados.



donkey kong jr.

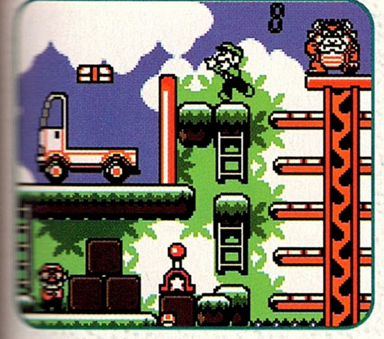


Nuestro peludo amigo, Donkey Kong ha sido capturado por el malvado Mario para recordar viejos tiempos (¿o es envidia de su nuevo juego para N64?). De manera que Junior debe rescatar a su padre usando las llaves en la jaula cuatro veces. Este es el único juego que cambia por escenas. Con el Pad controlas a Junior y saltas con cualquier botón.



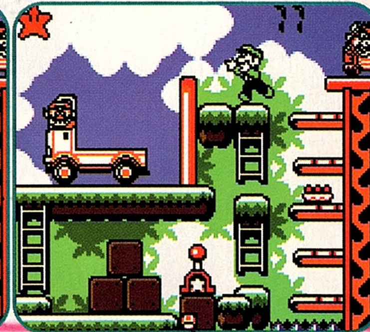
Y también en la nueva versión hay algunos cambios en cuanto a las escenas, son un poco diferentes, pero la temática es la misma: debes rescatar a Donkey de las garras de Mario, quien pretende venderlo a un zoológico. Ahora no saltas con botones sino con arriba en el pad y los hongos (que suplen a las trampas) los puedes eliminar si les caes encima (¡qué chiste!).



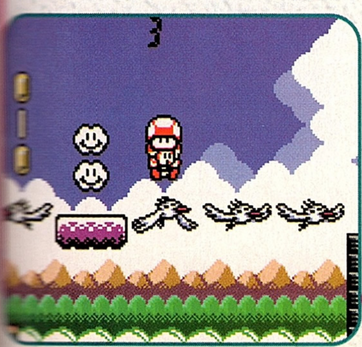


Es el truno de los hermanos Mario, quienes deben hacer lo mismo pero con... otros paquetes. no hay mucha diferencia entre ambas versiones, lo malo es que aquí no los regañan, pero lo peor es que el chofer del camión es Wario y siempre que terminan de llenar el camión, Wario arranca y choca.





Game & Watch Gallery 3 es un juego que vale la pena tener, ya que cuentas con varios juegos en uno y puedes estar seguro que son de colección, además de las nuevas versiones. Este, al igual que sus predecesores, es un gran título que combina los factores básicos para poder iniciarte en los videojuegos por lo que es muy recomendable si quieres aprender o quieres retar a tu habilidad. Lo bueno es que puedes prestarlo sin problemas de que te borren archivos o cosas por el estilo, lo malo es que no salva tus récords.



Por cierto, hay una pantalla paralela a los juegos que parece como si tuviera algo oculto, ¿que será?

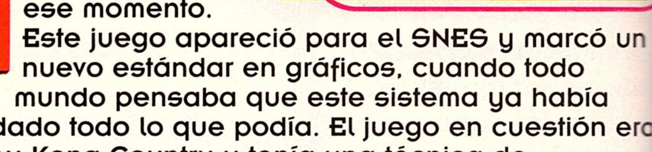




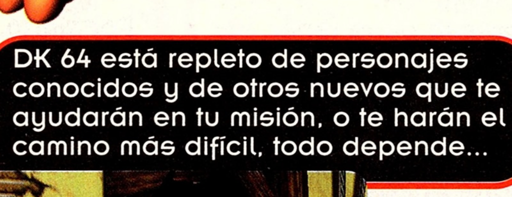


Donkey Kong y su precedente

En Noviembre de 1994, Nintendo y Rare sorprendieron al mundo, lanzando uno de los títulos que mejor se veían en cualquier plataforma de videojuegos en ese momento. Este juego apareció para el SNES y marcó un nuevo estándar en gráficos, cuando todo mundo pensaba que este sistema ya había dado todo lo que podía. El juego en cuestión era Donkey Kong Country y tenía una técnica de programación bautizada como ACM. Sin embargo, no sólo fue la técnica de programación la que hizo de este título todo un éxito, sino que fue también el tipo de jugabilidad tan entretenida que tenía, además del múltiple número de escenas que debías pasar, su gran música y la gran cantidad de minijuegos ocultos. Fue tal el impacto de este juego, que es el título más exitoso de Nintendo hasta el momento, pues ha vendido más de siete millones y medio de copias al rededor del mundo.



Bueno, pues ese juego no ha sido el único éxito de Rare y para el N64 ha creado excelentes juegos como Goldeneye 007 ó Banjo-Kazooie. Ahora, 5 años después, veremos un juego que se espera sea el equivalente al éxito de aquel primer DK Country con Donkey Kong 64. Para asegurar esto, ellos tratarán de marcar el mismo estándar en cuestiones gráficas en el N64 que lograron con el juego de SNES. ¿Cómo conseguirlo? Pues retomando muchos de los factores que hicieron al primero tan exitoso.


DK 64 está repleto de personajes conocidos y de otros nuevos que te ayudarán en tu misión, o te harán el camino más difícil, todo depende...





Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

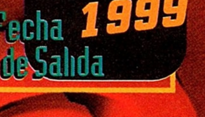
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
RAREWARE

256 megabits
Memoria

Acción Aventura
Categoría

Noviembre 1999
Fecha de Salida



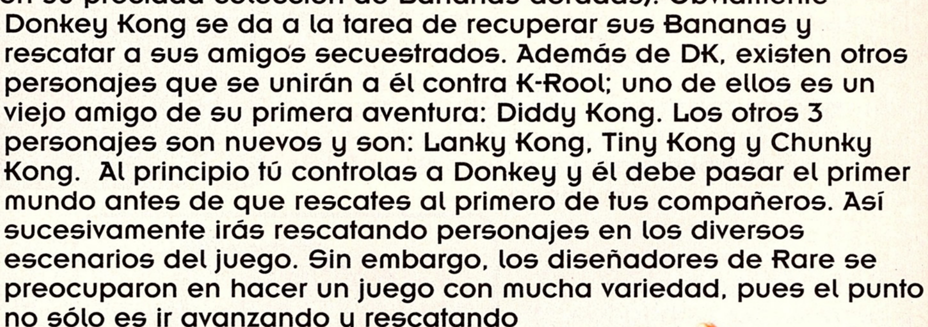
Donkey Kong 64 será uno de los primeros juegos que necesitará de forma obligatoria del Expansion Pak para poder trabajar. Esto es debido a que los artistas gráficos de Rare han programado el juego para que se vea lo mejor posible. Ellos usan desde una gran cantidad de texturas en pantalla al mismo tiempo, como efectos de fuentes de luz en tiempo real (varias al mismo tiempo) y gráficos en alta definición. Además de esto, emplean técnicas de programación que han depurado en los últimos años, lo que más nos gusta es que ya se han olvidado ahora sí del problema de Pop-up en los gráficos, pues los escenarios son gigantes y los puedes ver todos sin ningún problema y sin que vaya apareciendo algo mientras juegas. Esto es muy importante, pues los mundos en este juego son los más grandes que ha programado Rare, de hecho exceden en tamaño a los que se programaron para Banjo-Kazooie. Por cierto, ya que hablamos de este juego, a muchos les parecerán muy similares el tipo de gráficos de este juego y DK64; sin embargo el modo de jugarlo es totalmente distinto y muy mejorado en este nuevo título.



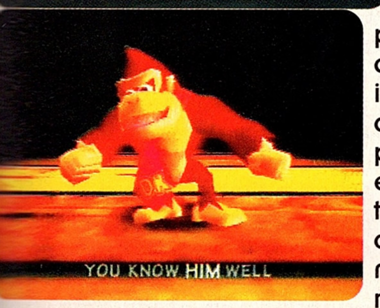
Candy Kong les dará instrumentos musicales a los Kong para que puedan cumplir con algunos objetivos.

La historia de DK 64

Después haber estado en el "exilio", el King K-Rool ha vuelto a las andadas. El y sus secuaces secuestraron a casi todos los gorilas de la familia Kong, a excepción de Donkey Kong (de quien por cierto, se llevaron su preciada colección de Bananas doradas). Obviamente Donkey Kong se da a la tarea de recuperar sus Bananas y rescatar a sus amigos secuestrados. Además de DK, existen otros personajes que se unirán a él contra K-Rool; uno de ellos es un viejo amigo de su primera aventura: Diddy Kong. Los otros 3 personajes son nuevos y son: Lanky Kong, Tiny Kong y Chunky Kong. Al principio tú controlas a Donkey y él debe pasar el primer mundo antes de que rescates al primero de tus compañeros. Así sucesivamente irás rescatando personajes en los diversos escenarios del juego. Sin embargo, los diseñadores de Rare se preocuparon en hacer un juego con mucha variedad, pues el punto no sólo es ir avanzando y rescatando personajes. En cada mundo hay diferentes tipos de "acertijos" que al resolverlos te otorgan ítems importantes para seguir avanzando; será muy común que cuando pases con algún personajes, éste no tenga la habilidad especial para resolver el acertijo, así que tienes que recordarlo y después regresar con un personaje que según sus movimientos o poderes creas que pueda resolverlo. En total los cinco personajes, tienen más de 100 movimientos, por lo que habrá mucho qué investigar para poder resolver todos los acertijos del juego.







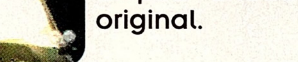




Cada personaje tiene movimientos especiales que debe ejecutar para cumplir algunas misiones especiales.

El modo de juego

Aunque en DK64 hay muchas cosas por investigar y acertijos que resolver (por lo que mencionamos anteriormente) se ha cuidado mucho que los videojugadores sintamos esa sensación tan especial que teníamos al jugar el primer DK 64, por lo que se han incluído una buena cantidad de elementos de juegos de plataformas 2D. El modo de juego es similar en algunos aspectos al DK original. De hecho, se han tomado algunos elementos, como los minijuegos: En DKC existían escenas escondidas con minijuegos (100 en total). DK 64 también tendrá una amplia variedad de estos, pero serán más variados que en el juego original.





Cada escena será diferente de otra y esto le da bastante variedad al juego. En algunas tendrás que avanzar hasta el final, en otras correr contra enemigos y habrá momentos en los que conducirás carritos de mina o lancha a toda velocidad. Este juego es una gran muestra de creatividad por parte de Rare. De hecho, tendrá un modo de juego en el que podrán competir hasta 4 personas de forma simultánea.



DK64: Un juego especial

DK 64 será el segundo juego de Nintendo (y el tercer cartucho para este sistema) que aparece con un color especial que no sea el gris. Esto lo comentamos, pues el cartucho de DK 64 vendrá en color amarillo. En este caso no se tratará de una versión especial del juego, sino que se espera que toda la producción venga de este color. Definitivamente una buena idea por parte de Nintendo.



Cranky Kong también regresa a las andadas. Ahora parece que posee una tienda.





A la salida de este juego, Nintendo de América está preparando un paquete especial que incluye: El video juego, el Expansion Pak, un sistema N64 y un control. La particularidad de este paquete radica en que tanto el N64, como el control, vendrán en un color verde transparente edición limitada que la única forma de conseguirse será a través de este paquete. Al igual que como pasó con la versión especial de Pokémon Yellow, si no cuentas con el sistema, este es un buen pretexto para hacerte de un buen juego y a la vez de un sistema que muy pocos tendrán la oportunidad de poseer.



TE ANTICIPAMOS EL FUTURO...





JET FORCE GEMINI™

DONKEY KONG® 64

GOEMON'S GREAT ADVENTURE

STARCRAFT 64





Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

tips de HYBRID HEAVEN

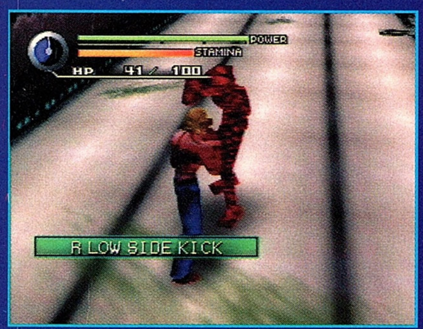
A pesar de que este excelentísimo juego de Konami tiene muy poco tiempo en el mercado, ha causado tanta sensación que hemos recibido un gran número de e-mails y cartas con preguntas, trucos o técnicas para hacer más fácil el pregonar de nuestro héroe Johnny Slader. Pues pon bastante atención y no pierdas ningún detalle, porque si no te hacen falta y eres uno de los que ya terminó el juego, tal vez con esto puedas encontrar ciertos detalles que pasaste por alto y aprender una que otra técnica para enfrentar más efectivamente a cualquiera que ose retarte.





TECNICAS DE COMBATE

Lo primero que debes de saber es que la gran mayoría de movimientos que Johnny puede realizar, los aprende de los diferentes tipos de enemigos a los que se enfrenta. Por lo que te recomendamos que si encuentras alguna clase de enemigo al que no hayas enfrentado, sólo te dediques a poner defensa a sus ataques para que puedas aprender lo más que puedas desde el primer enfrentamiento.

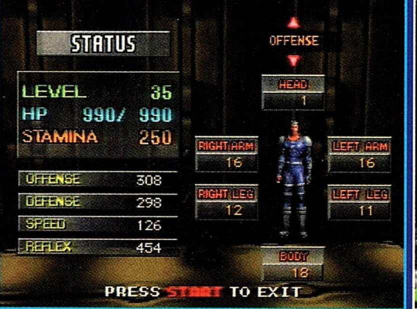




Una de las cosas que hemos notado es que no todos los movimientos que ha aprendido Johnny los puede efectuar desde el siguiente enfrentamiento, si no que al parecer necesita cierto nivel en las diferentes partes del cuerpo para poder efectuarlos.

La segunda regla básica para una buena técnica, es que debes tomar conciencia de que cada parte del cuerpo de Johnny adquiere experiencia por separado. Nos referimos a que si siempre utilizas el brazo derecho para atacar, Johnny tendrá toda su fuerza en el brazo derecho y no en el resto de las partes de su cuerpo. Si lo deseas, puedes crear a un peleador con una excelente derecha, una pierna izquierda de jugador de las chivas y un cuerpo extraordinario, o puedes crear a un peleador muy bien balanceado en cada una de sus partes, eso depende de ti.

Para ganar experiencia en el cuerpo, sólo basta que efectúes varias llaves a tus oponentes. ¿Cómo? Pues acércateles, presiona el Botón R y trata de ganarle el agarre al oponente, así irás ganando fuerza en diferentes tipos de llaves.

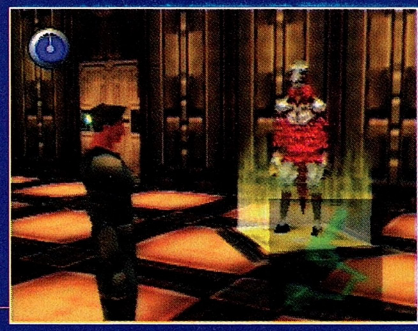




EXPERIENCIA

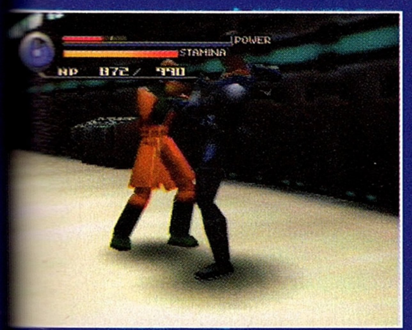
Como ya has de saber, este es un juego de acción y aventura con batallas muy al estilo RPG y como buen juego de éste género, Johnny también va adquiriendo experiencia cada vez que se enfrenta a uno de los híbridos que estén en su camino. Así te presentamos la primera técnica para ser un verdadero miembro del Servicio Secreto, enfrenta a todos los oponentes que puedas para ganar toda la experiencia posible.

Bueno, y te preguntarás ¿en dónde encuentro varios enemigos para ganar tanta experiencia como me dicen mis amigos de Club Nintendo? Pues déjanos comentarte que en los cuartos que encuentres con un cuadro amarillo, de ahí saldrán enemigos varias veces. Lo único que debes de hacer es salir y entrar al mismo cuarto para que el enemigo reaparezca. Hay otros puntos que no son tan obvios, ya que algunas veces hay enemigos colgados del techo, y los puedes llegar a pasar por alto. Para enfrentarte a dichos oponentes, sólo debes de caminar bajo ellos para que salgan al ataque. Recuerda grabar constantemente para evitar que te quedes calvo antes de llegar a los 30s.





Otra de las cosas que hemos notado es que depende de la posición de Johnny al efectuar un ataque, es la fuerza que le imprime al golpe. Si Johnny está parado con su pierna izquierda al frente, los ataques con las extremidades del lado derecho tienen un poco más de fuerza porque tiene más impulso al dar el golpe. Esta posición la puedes cambiar durante la batalla con el Botón B para saber con qué lado vas a iniciar tu ataque.



Esto te sirve en un grado superlativo, ya que para sacar el mayor provecho a un combo debes utilizar todas las partes del cuerpo en sincronía, por ejemplo, comienzas un combo con un golpe derecho, lo sigues con un golpe izquierdo, después conectas una patada con la pierna derecha, repites la acción con una patada alta izquierda y rematas con una patada de giro derecha.

OK, ya vimos cómo mejorar tus ataques, ahora veamos cómo mejorar tu defensa. Lo primero que debes tener en mente es que así como subes de nivel cada parte del cuerpo para atacar, del mismo modo lo utilizas para defender, por lo que en la mayoría de los primeros combates obtendrás casi el mismo porcentaje de daño, sin embargo, entre más pongas guardia, tus extremidades aguantarán ataques fuertes, por lo que en un futuro cercano el daño se reducirá considerablemente y ocasionalmente no obtendrás ningún daño cuando pongas guardia, además de que tanto los ataques como las defensas incrementarán tu nivel de reflejos.





Otro punto que no se te debe de olvidar es el contraatacar, esto incrementará tanto tu fuerza de ataque como tus reflejos y la velocidad en la que te mueves.

Una vez que logres tener un buen nivel de experiencia así como una amplia gama de movimientos, te será relativamente fácil obtener una buena calificación de tus encuentros con los oponentes. Sí, nos referimos a la letra que te dan si logras vencer al enemigo en determinado tiempo, con pocos errores, bloqueando ataques y obteniendo un mínimo de daño. Si llenas estos requisitos de una manera aceptable, recibirás la calificación S, por lo que obtendrás algún Objeto en compensación de tu esfuerzo. Sin embargo, si eres lo suficientemente hábil, obtendrás la calificación SS y recibirás un Objeto o Arma en gratificación a tu logro.





Como te comentamos, necesitas un buen nivel de técnicas y combos para lograr la más alta calificación que es la SS, así que no te preocupes por obtener otras calificaciones en las primeras batallas, de hecho calculamos que hasta alcanzar el Nivel 10 con respecto a las habilidades, podrás comenzar a ganar batallas con un buen grado de eficiencia.

OBJETOS Y ARMAMENTO



Hay una gran variedad de objetos que te pueden ser de gran utilidad, siempre y cuando los uses en el momento adecuado. Para ayudarte a saber cómo utilizar cada uno de los objetos y asegurarte de obtener un óptimo rendimiento, chécate esto.

LIFE CHARGER

Al igual que todos los juegos de RPG, este objeto es un regenerador de energía.
La cantidad de energía que recuperas depende del tamaño del objeto, si es pequeño (S) te recupera un poco más de una cuarta parte de tu energía total; si es mediano (M) te recuperará un poco más de la mitad; si es grande (L) te recuperará aproximadamente tres cuartas partes; y si es extra grande (X) te recuperará al cien por ciento.
Te recomendamos que mejor regreses a cargarte en alguno de los Save Points para que no gastes estos objetos.

STAMINA CHARGER

Este objeto sólo lo puedes utilizar durante una batalla para recuperar el nivel de Stamina. La cantidad que recuperas al usarlo depende del tamaño del mismo, al igual que el regenerador de energía, el S te recupera sólo un poco, el M te rendirá un poco más, el L te regenera la stamina en casi su totalidad y la X te recomendamos que sólo la utilices cuando no tengas absolutamente nada de stamina.
El secreto de este objeto está en ocuparlo sólo durante peleas muy largas en las que utilices demasiados agarres simultáneos. Si te enfrentas a cualquier híbrido que te sale repetidamente, te sugerimos que busques otra opción y que guardes estos objetos para batallas más significativas.

BATTLE CHARGER

Este objeto representa a un Life Charger combinado con un Stamina Charger, ya que te recarga ambos niveles al mismo tiempo, por lo que se vuelve aún más valioso que los anteriores por separado. Como te podrás imaginar, es muy conveniente que sólo los utilices en momentos de necesidad crítica, ya que lo mejor de todo es que sólo gastas un tiempo de acción en vez de dos.

SPEED RESTORER

Ocasionalmente ya sea por lesiones o por algún tipo de ataque enemigo, Johnny puede encontrarse en una situación en donde no puede moverse con la agilidad necesaria para enfrentar a su oponente y aunque este tipo de condiciones sólo son temporales, hay momentos en los que necesita todas las funciones de su cuerpo para poder ganar la batalla. Si deseas eliminar este estado rápidamente, este objeto te será de gran ayuda, sobre todo para enfrentar a ciertos jefes.

POISON RESTORER

Algunos enemigos pueden lanzarte veneno, por lo que es común que alguna vez llegues a estar envenenado. Este objeto puede restaurar tu condición normal de batalla cuando estés en una situación similar, sin embargo, te señalamos que la intoxicación sólo dura un corto período de tiempo así que te recomendamos utilizarlo sólo cuando la situación realmente lo amerite.

SUPER RESTORER

Este objeto actúa para recuperar a Johnny de una condición lenta, así como de un intoxicamiento, por lo que te recomendamos que sólo lo uses cuando por "X" razón estés afectado por ambos lados de la navaja.

OFFENCE RAISER

Este objeto incrementa tu nivel de ataque permanentemente, te recomendamos que no dudes en usarlo en cuanto lo tengas.

DEFENSE RAISER

Al igual que el Offence Raiser, este objeto incrementa tu nivel defensivo sin necesidad de hacer experiencia. Usalo cuanto antes.

SPEED RAISER

Este Objeto te sube el nivel de la velocidad para siempre, sin necesidad de que te estés rompiendo el alma, así que utilízalo en cuanto encuentres una de estas joyas.

RING ERASER

Como su nombre lo dice, este objeto eliminará al enemigo instantáneamente. Lo único malo es que no obtendrás absolutamente nada de experiencia, así que te recomendamos que sólo lo uses cuando te encuentres en una persecución o en una situación en la que no puedas enfrentar a otro enemigo.

ICE SHOT

Esta arma lanza una bola de hielo que congelará por unos instantes a cualquier oponente, bueno casi a cualquiera. Mientras el enemigo esté congelado, puedes atacarlo sin que pueda meter las manitas para defenderse. Si utilizas un Ice Shot SP, éste lanzará tres bolas de hielo que dejarán congelado al enemigo por un período un poco más largo de tiempo.

FLAME SHOT

Este cargador contiene balas de fuego con las que puedes atacar a tu oponente. Si utilizas un cargador de Flame Shot SP, el arma lanzará 3 balas de fuego sobre tu adversario. Recuerda que algunos enemigos son más propensos al fuego por lo que obtendrán más daño.

HURRICANE SHOT

Esta arma es algo similar a la Ice Shot, ya que aturde por un par de segundos al oponente, siempre y cuando éste sea lo suficientemente liviano, aunque si utilizas un Hurricane Shot SP es más probable que marees a cualquier oponente.

ION SHOT

Este cargador lanza descargas eléctricas al oponente, causándole una gran daño, si usas un Ion Shot SP la descarga será mayor y así le causarás más daño.

POISON SHOT

Esta arma tiene la característica de envenenar a casi cualquier oponente bajándole energía gradualmente durante el combate. Si utilizas un Poison Shot SP, la descarga de veneno será mucho mayor y por lo tanto le bajará más energía.

STAMINA BOOSTER

Este objeto incrementa la velocidad con la que normalmente recuperas la stamina, así no tendrás necesidad de utilizar muchos Stamina Charger.

POWER BOOSTER

Con este objeto incrementarás (sólo durante la batalla en la que lo utilices) la velocidad con las que cargas el poder de los tiempos de acción. Este objeto es bastante útil cuando te enfrentas contra jefes.

OFFENCE ENHANCER

Incrementa tu poder de ataque durante la batalla en la que lo uses, bastante funcional contra jefes o enemigos tercos.

DEFENCE ENHANCER

Te hace mañas resistentes contra ataque fuertes (sólo durante la batalla en la que lo utilices), otra joyita en contra de enemigos poderosos o jefes.

SPEED ENHANCER

Cuando Johnny utiliza este poderoso objeto, se volverá mucho más ágil durante la batalla esquivando así ataques muy rápidos y conectando los golpes a una velocidad que difícilmente cualquier enemigo podrá esquivar.

OFFENCE DRAINER

Al utilizarlo, le quitas poder ofensivo al oponente, por lo que sus golpes son más débiles de lo normal.

DEFENCE DRAINER

Cuando Johnny lo usa en contra de un enemigo, éste pierde resistencia física y todos tus golpes le causarán mucho más daño de lo normal.

SPEED DRAINER

Este objeto hace que el enemigo reaccione más lento de lo normal, por lo que te será más fácil esquivar y contraatacar sus golpes.

MEMORY CARD

Esta es una llave que abre ciertos elementos para obtener su contenido.

CODE KEY

Esta llave abre puertas clasificadas en las cuales se necesita el código correspondiente. Para obtener el código de una puerta, debes de buscar el codificador de llaves correspondiente.

MAP VIEWER

Este objeto analiza el área en la que se encuentra Johnny, muy útil para encontrar cuartos secretos.

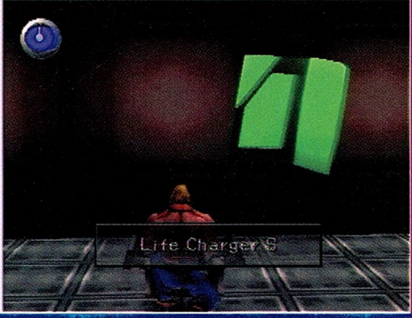
DEFUSER

Esta es el arma que carga Johnny para desactivar a los robots centinelas que resguardan ciertas áreas del complejo. No es necesaria una gran puntería para desactivar a la mayoría de los robots.

AREAS Y PEQUEÑOS ENEMIGOS

Es algo común que en los juegos de RPG tengas que entrar hasta en la cocina de diferentes edificios y este título no es la excepción, sólo que en esta ocasión deberás de ser bastante observador como para encontrar todos los Objetos y Armas que puedes recolectar a lo largo del juego. Te recomendamos que trates de acercarte a cualquier tipo de estructura para ver si puedes encontrar Objetos escondidos. No siempre te dejes engañar por el mapa, ya que éste sólo muestra áreas del mismo nivel y no otras que se encuentran en un área superior o inferior, aunque no es como para que lo tires a la basura, en su contraparte, te puede mostrar una área a la que puedes llegar, pero debes de tener la visión para encontrar el camino.

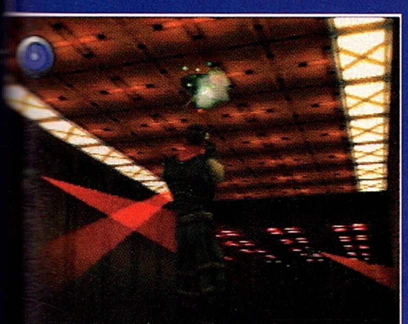




Uno de los elementos más capciosos que puedes encontrar en esta aventura, son los bloques que puedes destruir con el Defuser, ya que al destruirlos puede ser que encuentres algo valioso o simplemente te obstaculices el camino porque el bloque era la llave para alcanzar algún otro tipo de Objeto. Mantén los ojos bien abiertos y analiza la situación, te recomendamos que siempre intentes cosas diferentes para ver qué resultados obtienes.



Por otra parte, los pequeños sensores y bombas situados como trampas, la mayoría de veces es más recomendable esquivarlos, a tomarte el tiempo de limpiar alguna área, ya que por lo general se regeneran en su posición original. Sin embargo, debes de saber que algunas de estas molestas trampas contienen Objetos o Armas que pueden ser de mucha utilidad.



Te recomendamos que los elimines la primera vez y si notas que sólo te hicieron gastar el tiempo, entonces la próxima vez que pases por ese lugar, sólo esquívalos sin tomarte la molestia de tomar en cuenta su presencia, a menos claro, de que en ese lugar tengas que hacer ciertas maniobras para proseguir y que su presencia represente un riesgo para tu nivel de energía.

EXPERIENCIA EXTRA

Si crees que ya tienes un buen nivel de experiencia, te recomendamos entrar en la opción de Battle Mode, aquí encontrarás un gran reto que obviamente tendrá su recompensa.
Entra en Creature Battle y aviéntate en el Survival, si logras vencer a todos los oponentes, podrás grabar el juego y así subir varios niveles de experiencia. Lo mejor de todo es que la experiencia que hayas adquirido en este minijuego, la podrás utilizar durante el juego normal o para enfrentarte contra un amigo en el VS Mode.





Nintendo MUSEO



Ahora vamos a hablar sobre un gran personaje (literalmente hablando), es el monstruo por excelencia e iniciador del tipo de terror gigante, estamos hablando de Godzilla. Este famoso reptil es conocido por todo el mundo desde que se lanzó su primera película en 1954, de la cual han salido innumerables secuelas donde debe pelear contra todo tipo de monstruos invasores que casi siempre son controlados por alienígenas.

GODZILLA

Las Películas

Como ya sabemos, Godzilla hizo su debut en el cine, de ahí ha sufrido varios cambios importantes, en su imagen y también tuvo un hijo de nombre Minilla, aunque para ser sinceros, las películas valen la pena verlas por las luchas entre monstruos, pues los argumentos son más que infantiles y rebasan la fantasía. Pero aún así, son agradables de ver y habemos muchos afectos a este personaje. Pero como nunca falta un pelo en la sopa, nos han echado a perder a Godzilla dos veces en la historia de sus películas. Nos referimos a cuando luchó contra King Kong y la versión más reciente donde parece un Veloci-raptor super crecido.



La Fama

Godzilla es tan conocido que hay todo tipo de cosas sobre él, hay desde loncheras, videojuegos (que es lo que nos interesa), cómics, juguetes, páginas de internet y artículos de todo tipo que tienen su efigie y modelo.



Los Videojuegos

Esto mismo se recalca en sus apariciones en los videojuegos, Godzilla ha estelarizado dos títulos para el NES, uno para el Game Boy y dos para el SNES. Vamos a checar rápidamente de qué trata cada uno de estos juegos y su trascendencia en Nintendo.

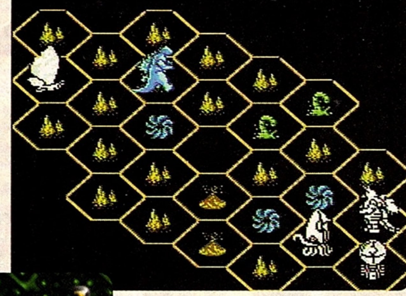
Godzilla Monster Of Monsters! NES, 1988

Este es el primer título de Godzilla que llegó a América en 1988, lo desarrolló la misma empresa que hace sus películas: Toho CO., Ltd. lo cual ha sido igual en todos sus juegos. La historia de este juego nos dice que en algún momento en el año 2000, la Tierra recibió una declaración de guerra del planeta X, quienes enviaron invasores y a su legión de Monstruos espaciales para conquistarnos. Entonces, aparecieron en escena como protectores de la tierra Godzilla y Mothra, ellos deben luchar por todo el sistema solar hasta llegar al planeta X y destruir la amenaza.

Godzilla GB, 1990

Este es un juego bastante curioso, aquí debes encontrar a Minilla que está atrapado en el gran laberinto llamado Matrix. Los personajes están hecho en un estilo super-deform y se ven bastante chistosos. Aunque entre escenas hay unos pequeños mensajes que vienen acompañados por imágenes de muy buena calidad aún para el Game Boy Clásico y la época.





Este era un juego que se desarrollaba con vista "de lado", aunque antes de eso, debías avanzar por turnos como si fuera una especie de ajedrez. Godzilla se movía dos casillas y Mothra hasta cuatro. Conforme iban avanzando, numerosos batallones del planeta X los atacaban con todo, debías avanzar e ir cuidando tu vida. Al llegar con los monstruos enemigos se abría un modo de peleas muy sencillo donde los monstruos intercambiaban golpes y ataques por un cierto tiempo.

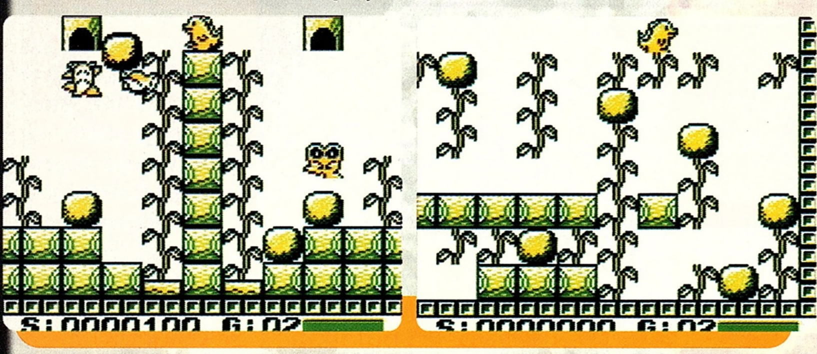






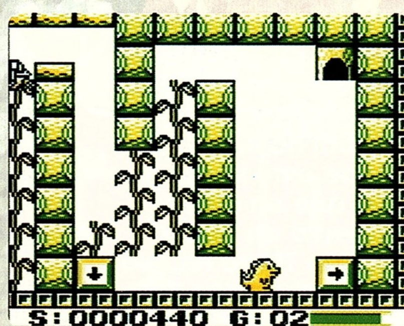
Una vez que lograban eliminar a los monstruos enemigos, debían usar un transportador para llegar al otro planeta donde los aguardaban los mismos monstruos más uno nuevo y así hasta llegar al planeta X. Aquí tenías que luchar contra todos los monstruos al mismo tiempo por lo que casi no podías entrar a otras escenas a recuperar energía. Al final te enfrentabas con el temible King Ghidorah, si lo lograbas derrotar, ganabas el juego. El final era bastante emotivo pues sobre el devastado planeta X se encontró una nota de los alienígenas aceptando su derrota y reconociendo el impresionante poder de Godzilla, pero los muy necios juraron vengarse, embarcándose al espacio para reunir a una segunda e incluso una tercera legión de monstruos para destruirnos. Mientras tanto, los monstruos descansan hasta el día que tengan que levantarse otra vez a defender a la humanidad (¿o será su territorio?)

Este juego se puede considerar como un puzzle de acción, el objetivo era romper todas las rocas de la escena empujándolas una con otra o contra una pared para avanzar a la siguiente, pero debías saber qué piedras romper y el momento para hacerlo, pues podías quedar atrapado o no tenías dónde o cómo romper la última.



Contabas con varios ítems, que te servían para detener el tiempo, recuperar vida, etc. Pero si tardabas mucho en una escena, llegaba King Ghidorah y te persegía por toda la etapa, este monstruo era invulnerable aquí. Otro detalle es que Godzilla destruía las rocas con un puño, se hubiera visto mejor con una flama o algo así.

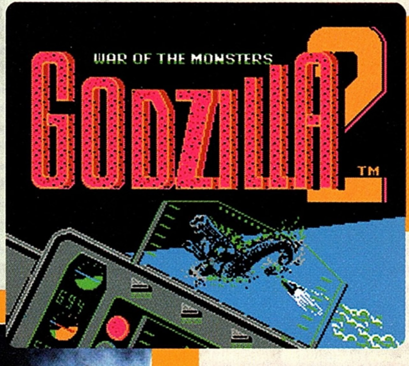
Al terminar con las rocas aparecían una o dos flechas y dependiendo de la que tomaras, era la escena que seguía, pero era a ciegas pues no podías ver la siguiente, ni tampoco en cuál de las 64 casillas (¿buen número no?) se encontraba Minilla. Al final Godzilla lograba rescatar a Minilla.

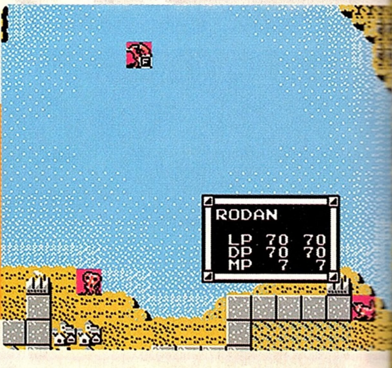




Godzilla 2 War Of The Monsters
NES, 1991

Este juego no fue muy conocido que digamos por la manera de jugarse, era una especie de RPG pero bastante tedioso. El chiste aquí era que según los episodios, distintos monstruos atacaban y tu deber era defender a la población, suena aburrido, pero así es.





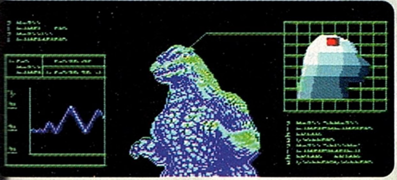
Aunque cuenta con muchos elementos muy buenos, como el modo donde debes pelear con ellos tipo RPG, escogiendo los ataques, armamento, etc. Pero aún así, no superó al primero. Este salió en 1991, aunque se ve un poco más detallado, el "feeling" no es el mismo, tal vez por esto es que casi nadie lo conoce, más bien es para coleccionarse y ya. No tiene password ni cheats, peor lo más fatídico de todo, es que ni final traía. Este es un juego que prometía bastante, pero no lo supieron aprovechar.



Super Godzilla SNES, 1993

Super Godzilla fue un juego bastante novedoso para este continente, pues casi no se veían juegos donde se activara un ataque y se viera una animación de los movimientos, no es un RPG. Primero tenías que llegar hasta donde estaba el monstruo en un "modo de movimiento", aquí podías agarrar ítems, destruir cosas e incluso cumplir unos pequeños objetivos antes de enfrentarte al monstruo.

La historia está así: Un día apareció King Ghidorah sobrevolando el cielo de Japón y empezó un ataque, entonces la secretaría de la defensa resolvió despertar a Godzilla que dormía en el fondo del mar, pudieron hacerlo e implantarle una caja de control para hacerlo pelear, pero quedaba la duda si el instinto de Godzilla no pudiera ser controlado. Durante el juego te das cuenta de que son alienígenas los que controlan a los monstruos, después de la batalla con King Ghidorah, éste perdió la cabeza de enmedio y el profesor Ogata (nunca falta el científico) se queda estudiándola. Después de un rato, descubre que las células de King Ghidorah podían almacenar energía y fusionan las células de Godzilla con las de Ghidorah para hacerlo más fuerte. Siguen las acontecimientos y los monstruos hasta que llega el punto en el que hace su aparición Mecha-King Ghidorah.







Como es más poderoso, se arriesgan a darle grandes cantidades de energía a Godzilla para convertirlo en Super Godzilla. Una vez que le ha ganado a M-KG, vuelve a la normalidad, pero los alienígenas tenían otro monstruo llamado Bagan, quien hace su debut en este juego. Los alienígenas viajaron al pasado de China para traer a Bagan y fusionando las células de Bagan con las de Godzilla y King Ghidorah crearon al monstruo más poderoso hasta ese momento. La única manera de derrotarlo era volver a convertir a Godzilla en Super Godzilla, pero aquí depende de si te diste prisa en la escena pasada, si tardaste mucho en llegar con M-KG, debías pelear contra Bagan con Godzilla normal. Si te apuraste sólo era cuestión de ir al laboratorio por la energía. Al final, Super Godzilla vence y el esfuerzo hace que se libre de la caja de control, pero a Godzilla no le importa y regresa al mar.

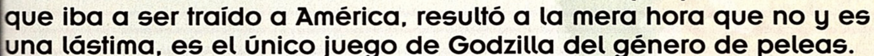






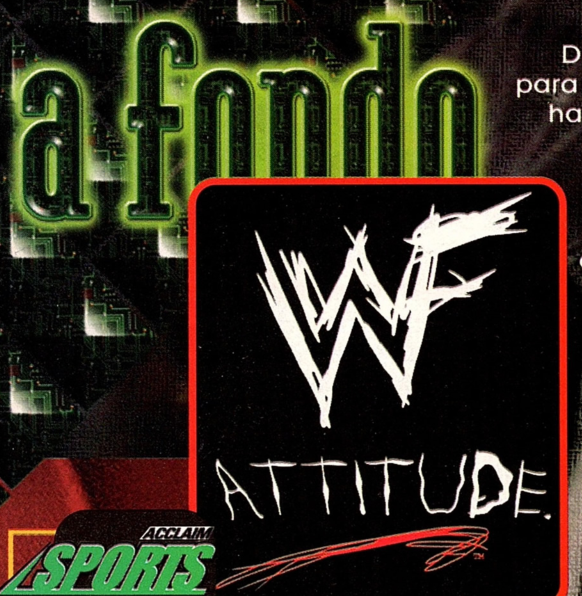
Godzilla Destroy All Monsters Super Famicom, 1994

¡El mejor juego de Godzilla y sólo salió en Japón! Aunque fue anunciado que iba a ser traído a América, resultó a la mera hora que no y es una lástima, es el único juego de Godzilla del género de peleas. Pero para que lo conozcas, te vamos a platicar un poco sobre él. Aquí cuentas con una variedad bastante buena de monstruos a escoger y como no tiene una historia a seguir, sólo debías destruir a los demás monstruos y jugar con cualquiera en todos los modos. Tiene de todo, poderes, agarres y super movimientos para acabar con tu adversario, también cuenta con una barra de mareo que se va llenado si te golpean. En fin, es un gran juego y otro título que nos quedamos esperando, ojalá nos tomen más en cuenta en el futuro.









Después de una larga espera para los fans de la WWF, Acclaim ha sacado la secuela del título WWF War Zone. Esta vez las cosas serán un poco más diferentes que antes, pero conservando mucho de lo que hizo a War Zone, uno de los mejores títulos de lucha libre que han salido para el N64. En este juego encontrarás bastantes mejoras sobre su antecesor como la fluidez de los movimientos de los personajes, la cantidad de estos mismos (incluyendo a los ocultos), muchos movimientos diferentes para todos y las ya clásicas ejecuciones y especiales para cada luchador, además de contar con introducciones para cada personaje con mucha "faroleada" y puedes editar a tu personaje con muchísimas características y detalles.





Pero no siempre se puede tener todo, por ejemplo, los rings no son muchos que digamos y los espectadores cada vez están peor, por querer hacerlos más individuales ¡les salieron como fotografías detenidas por tablas! Algo que también no nos gustó mucho que digamos, es lo acartonado de los personajes, sientes que controlas un envase vacío de leche.

Ahora sí, veamos las opciones que encontrarás en el menú principal: En Cheat Menu, podrás introducir los diferentes códigos del juego, obviamente no los vamos vamos a dar por ahora, así que debes jugar bastante para poder accesarlos.

Dentro de Utilities, puedes configurar los elementos del juego como son la configuración del control, salvar y bajar cosas del Controller Pak, cambiar la dificultad del juego, activar los intros de los luchadores, la recuperación de los mismos, el tipo de sonido, el volúmen de los efectos de sonido y la música, si quieres que el lenguaje sea moderado o que digan una que otra barbaridad, si quieres desconectar las líneas de vida, daño, etc. y si quieres los encuentros sangrientos o de plano sin que se hieran.

ACCLAIM SPORTS
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por

256 megabits
Memoria

Deportes Lucha Libre
Categoría

Agosto 1999
Fecha de Salida

Si hay una opción que cualquier videojugador adora es el poder editar a tu propio personaje. Pero ahora cuenta con bastantes elementos para hacer a tu luchador (o luchadora) único. Dentro hay muchas opciones. En Create puedes ir editando cada parte del luchador, de su cuerpo puedes elegir entre el normal, flaco, musculoso, gordo y gordísimo, ya sea hombre o mujer, así como el tipo de piel. En la cabeza puedes cambiarle varios ojos, el tipo de nariz, de la boca, si quieres que tenga vello facial, una máscara o accesorios (bandas, lentes, pintura, tatuajes), a todo esto le puedes cambiar el color y la tonalidad de éste. De la parte alta del cuerpo tienes muchos tipos de camisetas diferentes, chamarras, chalecos, accesorios para el pecho, protectores de los codos, de las manos, guantes y accesorios como ropas variadas, joyas, tatuajes y curaciones vendadas. Para la parte baja tienes para escoger muchos tipos de pantalones con diseños e incluso unos exclusivos para mujeres. Así como shorts, cinturones, rodilleras, botas, zapatos y tenis, accesorios y tatuajes. Puedes también ponerle textos diferentes (que puedes editar) a tu vestimenta (pantalones, pleyeras, bandas, etc). Ahora que también puedes darle Random y dejar que la computadora edite un luchador al azar, con esto verás muchas combinaciones locas. Lo siguiente es ponerle nombre, sus atributos, movimientos, personalidad y salvar todo en el Controller Pak.

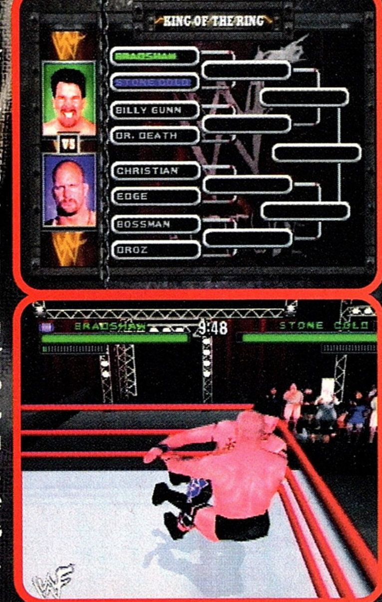




Una opción muy entretenida es la de Pay Per View, aquí puedes hacer muchísimas cosas, pero para ello necesitas de preferencia un Controller Pak para que puedas grabar todo lo que puedes editar aquí. También puedes seleccionar los encuentros e incluso el renombrado evento del rey del ring. Otra cosa es que es muy padre, es que puedes editar el estadio donde se realizarán los encuentros. Puedes seleccionar el estadio, cambiar el color de las luces y también de cuando entran los luchadores, el logo del entarimado, el color de las cortinas del ring, el color de las cuerdas, los signos de las escenas y de las entradas. Todo esto está listo para que lo guardes en tu Controller Pak. Como podrás ver, este juego tiene muchas cosas que se pueden modificar y que te permiten hacer un juego "más tuyo".



En el modo de King Of The Ring. Aquí deben luchar ocho concursantes para disputarse la corona, pueden participar hasta ocho personas en esta competencia, turnándose los controles 1 y 2.



El modo de Carrer es el más ambicioso de todos, aquí debes llevar a tu luchador hacia la fama, ya sea uno de los programados o bien, uno de los que hayas editado, o bien, puede ser en parejas. En esta competencia debes luchar muchísimo pues empiezas de principiante y conforme vas avanzando, más experimentado te vuelves. Cuando llegas a ganar el Campeonato Europeo, pasas a competir por el título de campeón Intercontinental, ahora sólo te faltará el campeonato de pesos pesados y luego después de unas luchas más, serás el campeón absoluto. En este modo podrán jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo.





El modo Exhibition es el que más variantes tiene, vamos a checarlas una a una para que sepas qué onda antes de empezar. Recuerda que este modo es simplemente "de amigos" y que no ganas ningún cinturón aquí.

Versus: Aquí es una lucha de uno contra uno con las reglas que establezcan con anticipación.

Tag Team: Como podrás imaginarte, este tipo de encuentro es de parejas, el chiste es darle sus golpes a los contrarios para poder rendir al oponente que al inicio esté dentro del ring, obviamente los otros luchadores pueden recibir el relevo y entrar al ring, pero no pueden permanecer mucho tiempo los cuatro dentro del cuadrilátero, por lo que deben ser muy rápidos si quieren sacar ventaja.

Tornado: Pero si lo que quieres es un encuentro más violento, Tornado es tu opción. Aquí luchan los cuatro al mismo tiempo pero sin las molestas reglas del Tag Team, así que no hay problemas para hacer cosas sucias, lo chistoso es que cuando uno de los jugadores es eliminado, el otro tendrá que aventarse contra los otros dos, así que procura no perder, pero si lo haces, desde abajo del ring puedes hacer maldades y echarle una manita a tu compañero.

1 on 2: Ahora que si te crees muy bueno, intenta este modo donde empiezas con un solo luchador contra dos contrincantes (al igual que en Tornado), sólo que ahora el jugador que está solo no tiene que hacerle el toque de espalda a ambos luchadores, sino que le basta rendir a uno para ganar.

1 on 3: Bien, bien, bien, ya eres un experto. Pues intenta este modo que está súper... difícil, con las mismas reglas que 1 on 2, ¡pero con tres contrincantes que están ansiosos de patearte el trasero!

Lumberjack: Este modo es bastante chistoso y aumenta tu ansiedad, lo malo es que hay luchadores dentro y fuera del ring, el chiste es que aquí se trata de que los luchadores de abajo están esperando una oportunidad para poder bajar a alguien y tomar su lugar, por lo que el parecido con Royal Rumble es bastante, pero este es un poco más desesperante.

Gauntlet: Este modo es un poco difícil pues se trata de que uno de los jugadores tiene un equipo de cuatro y el otro tiene un equipo de uno, pero lo bueno es que debe irlos eliminando uno a uno, no todos a la vez como una especie de "Endurance Mode".











Tag Team Guantlet: El mismo modo que el anterior, sólo que se duplican las cosas, el que era uno, ahora son dos y los que eran ocho, bueno, ¡no necesitamos decírtelo! aquí se aplican las reglas del Tag Team Mode.

Survivor Series: Ahora cuentas con un equipo de cuatro, con las reglas de Tag Team, cuando un luchador es eliminado, otro tomará su lugar. No hay mucho qué decir, sólo que estarás un buen rato sentado apretando botones.

Royal Rumble: Este es el más violento de todos los modos (y también en la realidad), cada treinta segundos un luchador entra en la arena y el chiste es que deben ser eliminados uno a uno lanzándolos fuera del ring, no hay pins, rendiciones ni descalificaciones, es decir, no hay reglas. Como siempre, sólo puede haber hasta cuatro luchadores en pantalla.

Battle Royal: Totalmente lo mismo que en Royal Rumble, sólo que aquí empiezan los cuatro contendientes al mismo tiempo y nadie más entra, el ganador es aquél que permanece hasta el final sobre del entarimado.

War: Seguimos con los similares, ahora tenemos un Battle Royal pero la manera de ganar es con rendición o toque de espalda.

Stable Match: Si te gusta tener una competencia justa, pero muy larga, aquí está la solución. Con las mismas reglas que en War, pero cada jugador cuenta con un equipo de cuatro luchadores, gana el último que quede sobre el ring.

Triple Threat Match: Otro modo muy simliar es éste, pero con solamente tres luchadores y el que logre eliminar a los otros dos será el vencedor.

Triangle Match: Ni hablar, este es justamente el mismo modo, pero con la diferencia de que el primer luchador que derrote a otro gana, con este modo se evitan los abusos.











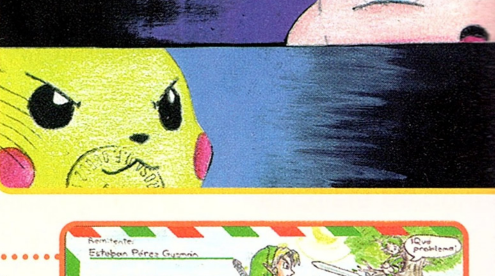
WWF Attitude es un buen juego, tiene muchísimas opciones y modos distintos, aunque lo que más le duele es lo realista de los personajes, pero aún así, son muy fluidos los movimientos y por otra parte, la música es muy buena. Son tantos los elementos con los que cuentas para editar a tu luchador que incluso Acclaim realizó un concurso no muy largo para ver quién editaba al personaje más original, así que imagínate todo lo que puedes hacer con esta opción. Este es un título altamente recomendable para los fans del deporte, pero si también sabes apreciar un buen juego, dále una buena checada.



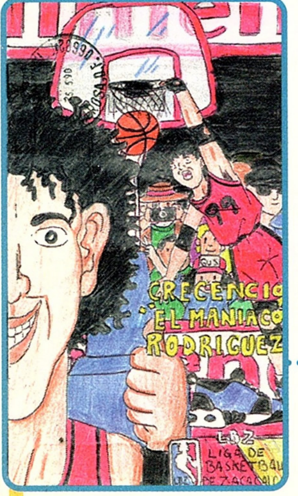
ULTIMA PAGINA

Arte en Sobres

¿Qué sería una Ultima Página sin un buen arte en sobres? Nadie lo sabe, ni nosotros, pero no te preocupes pues seguiremos publicando esos buenos dibujos que nos envías. Recuerda que el arte debe venir en la superficie que más te guste del sobre, pues no se vale hacerlo en una hoja y después engraparlo o pegarlo. Ahora que ya viene la época decembrina, ¿por qué no envías dibujos que vayan de acuerdo con la temporada? Algo bien tierno, por ejemplo, Ortega (Castlevania) y Díaz (Hybrid Heaven), compartiendo unos regalos de noche buena o algo así, el chiste es que le pongas imaginación al asunto. Por lo pronto, aquí está el ganador y las menciones honoríficos de este mes.



Duelo de Titanes... pequeños:
Jigglypuff V.S. Pikachu
Alfredo Lezama Osorio
Tehuacán, Puebla



Mención Honorífica
Crecencio "El Maniaco" Rodríguez, el deportista más aplaudido de San Francisco... Zacacalco...
Mauro Pavel Contreras
Cócorit, Sonora



Mención Honorífica
Como que ya son demasiados Links, ¿no crees?
Esteban Pérez Guzmán
Mexicali, Baja California

Los Grandes GB de... de U.S.A.

(Fuente: Nintendo Power)

1) Pokémon (Nintendo)	6) Final Fantasy Legend 3 (Square)
2) The Legend of Zelda: Link's Awakening/DX (Nintendo)	7) Tetris/DX (Nintendo)
3) Pokémon Pinball (Nintendo)	8) WWF RAW (Acclaim)
4) James Bond 007 (Nintendo)	9) Donkey Kong Land 3 (Nintendo)
5) Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (Nintendo)	10) Super Mario Land (Nintendo)

Reset

¿Ya te fijaste que la sección Reset no ha sido relevada desde hace un buen tiempo? Bueno, esto se debe a que ustedes la piden mucho, al igual que otras secciones y como te lo dijimos en la Editorial de este número, nosotros somos tus cuates y cualquier cosa que te guste, que no te guste, críticas, comentarios, anécdotas chistosas o lo que quieras, háznolo saber, para que esta comunicación de amigos continúe, así que envíanos todas las sugerencias que quieras para la nueva época de Club Nintendo, que ya se acerca.
Por lo pronto, entérate de lo que vamos a incluir en el próximo número, que va a estar muy bueno, pues revisaremos juegos como Mario Golf GB, Jet Force Gemini, más de Donkey Kong 64 y muchos otros títulos. Tampoco te puedes perder algo que ya te debíamos desde hace tiempo, la conclusión de los tips de The Legend of Zelda: Ocarina of Time (perdónanos por el retraso...). Además de las ya conocidas secciones como Dr. Mario (habrá una sorpresa con respecto a esta sección), S.O.S., Mariados, y más. ¡Hasta Diciembre!

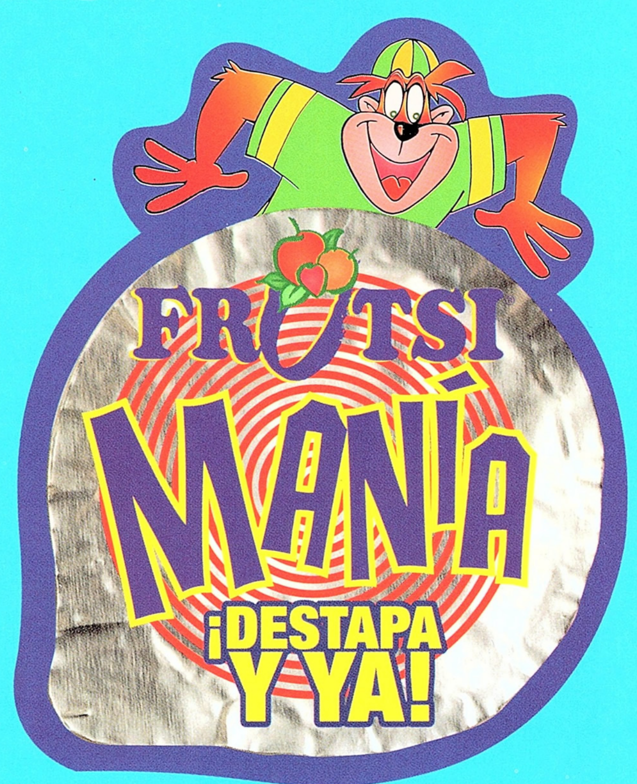


¿Quieres ser un entrenador Pokémon?
MIRINDA
POR CADA $10.00 DE COMPRA DE PRODUCTOS MIRINDA, ENTRA AL SORTEO DE UN GAME BOY COLOR
Pokémon ¡Atrápalos ya!
GAME BOY COLOR
GAME BOY
Pokémon
Gotta catch 'em all!
RED VERSION
GAME BOY
Pokémon
Gotta catch 'em all!
BLUE VERSION
1996,1998 Nintendo,CREATURES, GAME FREAK
are trademarks of Nintendo. © 1999 Nintendo
Come bien



- COMPUTADORAS
- BICICLETAS





¡GRATIS!

Para reclamar tu premio comunícate del interior sin costo al (01) 800-97-618-00 o al 5 8-13-88-85 en el D.F. y Area Metropolitana.

Permiso otorgado por la Secretaría de Gobernación, con el N° S-0801-99. Promoción vigente del 1 de octubre al 15 de diciembre de 1999. ALIMENTATE BIEN